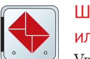
ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ

Есть что сказать о текущем номере? хочется с чем-то поспорить? кем-то восхититься? кого-то призвать к ответу? а может, вы мечтаете попасть на эти страницы в качестве кудесника пера (вы ведь помните, что все они сначала прошли через Дорогую редакцию)? — пишите на *post@game-exe.ru*



Шашечки или ездить?

Гиви Панцулая
maliwka191@yandex.ru

Уважаемый Ашот Ахвердян, автор рецензии на «вашевыборную» игру GTR: FIA GT Racing Game (см. .EXE #6, стр. 64)! Pagani Zonda S, 542 лошадиные силы, 450000 долларов; Salen S7, 550 л.с., $419130; Lancia Delta S4, 449 л.с., $350000; Toyota 88C-V, 800 л.с., $2500000 (!)... Мало? — Пожалуйста: Audi R8, 650 л.с., $4500000 (!!); Mercedes-Benz SLR McLaren, 630 л.с., $610000; Nissan R92CP, 800 л.с., $1500000... А также специально для тех, кто страдает булимией: TVR Cerebra Speed 12, 811 л.с.; Bentley Speed 8 Race Car, 650 л.с.; Lister Storm V12, 620 л.с.; Jaguar XJ220, 550 л.с.; Cizeta V16T, 570 л.с. Ну и, конечно, классика мирового автопрома, эталон спортивного машиностроения — несравненный Sauber Mercedes C9 Race Car 1989 г.р., на борту которого «жалкие» 720 л.с...

Да, я совершенно согласен, Ferrari и Lamborghini — великие имена, но пробегитесь-ка по списку, приведенному выше, еще раз и вы поймете, что GTR не обладает «самым завидным гаражом среди вообще всех гоночных игр». Где же ваша эталонная объективность, дорогая редакция и Ашот-джан? Ведь знакомая вам Gran Turismo 4 уделывает воспетую вами игру, как тузик сами знаете что! И если с автопарком вопрос можно считать решенным (у GTR 70 машин? — Ха! Для GT4 вам придется приписать еще один нолик), то давайте поговорим о трассах. Давайте? По глазам вижу, хотите. У GTR аж 10 трасс, зато наш герой может похвастаться пятьюдесятью. Есть разница? Из них 19 — самые что ни на есть реальные: не хотите ли прокатиться по титаническому Nurburgring длиной 20 км?

Но ужаснее всего то, что свежайшая компьютерная GTR: FIA GT Racing Game проигрывает консольной игре пятилетней давности с разгромным счетом в графическом дерби. Столь нищего оформления всего, что находится за пределами трасс, я не видел вот уже... да никогда, пожалуй, не видел (впрочем, вы это тоже «заметили», спасибо). А теперь взгляните на GT4. Есть разница?

Модели авто? Буду мягок: в GTR они не самые ужасные, это правда. Но если сравнить с...

Физика поведения GT4-автомобилей впереди джитиарной на два корпуса, и не надо делать недоумевающее лицо. Тот, кто играл в GT4, скорее всего, делал это на DualShock 2, и это принципиальная ошибка. GT4 должно укрощать только с помощью Driving Force Pro, единственного в мире руля, крутящегося в одну сторону на 450 градусов (совсем как настоящая баранка). Впрочем, есть один момент: кольцевые трассы такой свободой вращения, конечно, не интересуются. Зато руль отчетливо передает толчки и вибрации, все настолько правдоподобно, что GTR совсем побледнел и начал притворяться, как будто никого не замечает... Кстати! Driving Force Pro без проблем подключается к компьютеру, благо руль имеет USB-соединение и операционная система распознает его моментально. При известной сноровке в Сети можно найти драйверы для задействования всех-всех возможностей руля, включая воспетые мною 450 градусов...

Только, дорогая редакция и вы, уважаемый Ашот, не поймите меня превратно. Если бы вы не писали о видеоиграх, я бы даже «а» не сказал. Но раз уж вы занялись консольным рецензированием, будьте любезны сообщать своей преданной аудитории (большая часть которой даже не представляет, что такое геймпад) всю правду. И вообще. Критику на благообразной и приятной во всех отношениях GT4 должен был наводить не проженный сватовец (который, да, пишет очень хорошо, но только про игры, которые он любит... или, быть может, в которые играет?), а, в крайнем случае, тот же Ашот. Впрочем, я понимаю, его призвание — авиасимуляторы, над- и подводные игры, что и объясняет появление в материале о GTR отдельной Песни о Телеметрии. Ужас! Кому это надо?! Вы хотите копаться с графиками и цифрами или водить машину, а?

Про режим B-Spec в GT4 я вовсе промолчу, так как вижу, что GTR совсем побледнел и, кажется, сейчас упадет...

P.S. Что вы говорите? Модель повреждений? Имейте, пожалуйста, терпение, дождитесь PS3 и GT5. И тогда никто даже не вспомнит, что на свете есть другая гонка, кроме ВЕЛИЧЕСТВЕННОЙ GRAN TURISMO!

P.P.S. И распрощайтесь со своими дурацкими правилами! У меня сложилось ощущение, что уважаемый Фраг С. просто приватизировал этот журнальный раздел. Почем нынче опиум для народа, г-н Исупов? Не верю, что консольные игры не интересны другим .EXE-перьям.

АШОТ АХВЕРДЯН

Понимаю вас, Гиви, очень хорошо понимаю. Я и сам нередко удивляюсь (и негодую) слепоте рецензентов, в упор не способных разглядеть красоту некоторых любимых мною игр. Самый, возможно, вопиющий случай последних лет — история с Master of Orion 3, когда критики всего мира во главе с гуру Хажинским не смогли оценить королевскую стать этой бесспорно (ибо сам с собой не поспоришь) выдающейся стратегии. Хуже того, ее не смогли оценить и игроки, несправедливо закидавшие несчастную (прости им всем, Господи, ибо не ведают, что творят, черти!) помидорами второй свежести. И только мы, десятка два человек, по сей день не вылезающих из окопов официального форума, сохранили в своих сердцах тайное знание, оказавшееся недоступным для широкой, чтоб она понимала, публики.

Хуже всего то, что такие ситуации по сути безвыходны. Думаете, если б GT4 досталась на растерзание не Фрагу, а Ашоту, он понял бы, разглядел, оценил? Ничуть не бывало, можете ему (мне) поверить. Может, потому, что к аркадным гонкам, а GT4 прописана именно по этому адресу, он относится с некоторым предубеждением. А может, тоже в S.W.A.T. 4 переиграл (почему они всегда включают максимальный режим сложности?), ведь после этой игры в голове крутится только одно: «На колени! Руки за голову!», а что можно объяснить людям, у которых по мозговым извилинам шуршат такие мысли?

Так где же искать правду? Выход один: человек, который знает ее, должен бережно хранить ее в своем сердце, не обращать внимания на насмешки окружающих (а от них никуда не деться, ведь стоит сказать кому-нибудь, что «физика» в GT4 лучше, чем в GTR, как опять начинается), и когда-нибудь время покажет, что именно вы были правы. Ну, или не покажет...

ФРАГ СИБИРСКИЙ

Хотелось бы заметить, что DualShock 2 — не самый плохой общий знаменатель. Конечно, в автогонки следует играть с суперрулем, в файтинги — с (мечта!) аркадным стиком, в Dance Dance Revolution — только с танцевальным ковриком, а в симуляторы рыбалки — с телескопической удочкой. Но. Гиви, вы пробовали пройти Nurburgring на геймпаде — с ручной коробкой, с отключенной автоматикой?.. И как изменился после этого ваш взгляд на мир? (Я его прошел. Нормально переключать передачи на этом контроллере я учился еще с GT2. Теперь, простите, на поворотах у меня пальцы скачут по шифтам с такой скоростью, что их просто не видно.) Геймпад — орган тонкого управления всем на свете. Не стоит его недооценивать. Но это так, к слову.

Не могу пройти мимо теснейшего соседства в вашем письме пассажа про «водить машину» и восхваления B-Spec. Какое отношение имеет B-Spec Mode, режим строительства пилотов-андроидов, к вождению?! Неужто большее, чем столь ненавистная вам телеметрия?! Нет, вы скажите! Впрочем, не исключаю, что сыто барабанить пальцами по Driving Force Pro, наблюдая за подвигами своего электронного альтер эго, куда приятнее, чем просто чечетить по геймпаду.

И — один вопрос. Как часто на Sony PlayStation 2 выходят игры класса и вида Gran Turismo? И как часто — класса и вида Tekken, Devil May Cry, Viewtiful Joe, Def Jam, Burnout, Pro Evolution Soccer, God of War?.. Это к вопросу о «дурацких правилах».

В НОМЕРЕ



счастливый **УЧУ** стр. 23

Понимаешь, Саша, надо немедленно что-то делать. Пока не поздно, хотя наверняка уже поздно, но если заглянуть в завтра, когда будет еще позднее, то сегодня еще не так уж?.. Нет, серьезно, ролевые надо беречь, здесь и сейчас, иначе беречь будет нечего... Упершись носом в запотевшее стекло, я наблюдаю за выносом тела Bard's Tale, я бессилен ему помочь, он пришел и ушел, деревянная крышка скрыла из вида скрючившееся тельце, и стук молотка ритмично возвещает «на западном снова без перемен».

Саша, слова всесильны, а время дорого. Меня огорчает не обидное, что было сказано ему вслед, а то, что присутствовавшие сделают заметку «ясно, ерунда» и убегут прочь, мимо. Правда в том, что правда не одна: в одни и те же слова можно вложить все что угодно. Можно разгромить игру так, что уже завтра все бросятся ее покупать, а можно похвалить так, что окружающие будут вежливо замечать: «Да, наверное, игра хороша, но я, пожалуй, пропущу». Глупо тебе об этом говорить, ты знаешь это лучше меня, и все же, ведь можно было пустить искру «не отворачивайтесь, здесь есть еще немало интересного», а?



Когда на Барда накатывало саркастическое настроение, он был неподражаем. Он умел расшевелить, иногда восполняя некоторый недостаток врожденного аристократизма (да, у меня сейчас тоже рот до ушей) безудержной энергией, постоянной жаждой жизни, пусть у него она и сводилась лишь к двум, кхм, вещам, Деньгам и Дамам.

И пусть юмор нередко целился ниже пояса, но разве ты не смеялся над его ответом Вражескому Мегамачо, предложившему Барду не столь важно что? «Знаешь, — ответил Бард, — в жизни меня интересуют лишь две вещи. Первое ты не можешь мне дать ввиду материальной необеспеченности, а второе... не поощряется социумом».

В игре множество диалогов, и добрая половина этого трибьюта to Monty Python & the Quest for Holy Grail вызывает громкий здоровый хохот, что вообще нехарактерно для человека, прикованного к персоналке. Если бы существовала номинация «Лучший сценарий / диалоги», то от Bard's Tale ей было бы не отвертеться. И корявый геймплей, наверное, не столь уж большая плата за приобщение. Нет, я правда так думаю.

Да, я тоже знаю, что Фарго получил права лишь на название, а все права на код, персонажей и сюжет оригинального Bard's Tale (Саша, черт возьми, прошло ДВАДЦАТЬ лет, а мне до сих пор кажется, что столько не живут!) остались у Interplay, поэтому Фарго ничего не оставалось, кроме как отречься от сюжета и публично осмеять идеологию оригинала. Нет, мне такие ходы тоже не по душе.

Вспоминал избитую формулу про полупустой стакан. Понимаю, такие вещи нельзя поощрять, иначе завтра нам дадут стакан, в котором налито на треть. Потом на четверть. И много ли пройдет времени, перед тем как нам будут предлагать пустую тару?

В этом моя проблема, Саша. Я не умею спорить, потому что понимаю резоны обеих спорящих сторон, а поняв, признаю их правоту. Единственный способ борьбы с противоречиями — не замечать их.

льготная .exe-подписка стр. 55–56

C&C Computer Publishing Limited
www.computerra.ru

Номер 08 (121), август 2005 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием «Магазин игрушек/ Games Magazine»

АДРЕС
115419, Москва,
2-й Рощинский проезд, д. 8
Телефон: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938
E-mail: post@game-exe.ru
http://game.exe.su

РЕДАКЦИЯ
Главный
Игорь Исупов (garry@game-exe.ru)

Заместитель
Александр Вершинин
(versh@game-exe.ru)

Оформитель
Олег Дмитриев (olegd@game-exe.ru)

Кудесники пера
Маша Ариманова (masha@game-exe.ru)
Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru)
Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru)
Дмитрий Лаптев (dlaptev@game-exe.ru)
Ашот Ахвердян (ashot@game-exe.ru)
Николай Третьяков (klaas@game-exe.ru)

PR
Михаил Кабанов (tolstiy@game-exe.ru)

DVD, CD
Александр Каныгин (alex@game-exe.ru)
Кирилл Якобсон (kir@game-exe.ru)

Фото
Наталья Тазбаш (ntazbash@game-exe.ru)

Дизайн-проект: Олег Дмитриев

РЕКЛАМА
Руководитель: Светлана Карим-Зода
(svetas@computerra.ru)
Телефон: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938
E-mail: advert@computerra.ru

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
ООО «КомБиПресса»
Руководитель: Варвара Калмыкова
(varvara@computerra.ru)
Тел./факс: (7095) 232-2165 (многоканал.)
E-mail: kpressa@computerra.ru

ПЕЧАТЬ
SCANWEB, Finland
Тираж 37500 экз.
Номер подписан в печать 7 июля 2005 г.

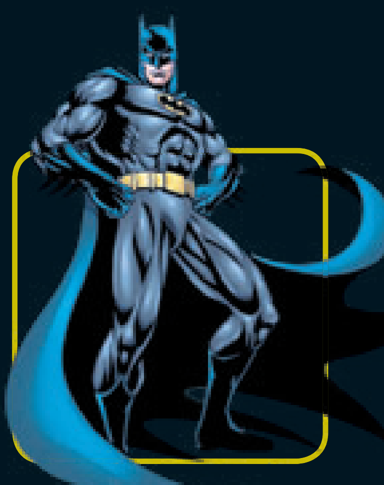
Журнал зарегистрирован
Государственным Комитетом РФ
по печати. Свидетельство
о регистрации № 015835
Учредитель Дмитрий Мендрелюк

game.exe

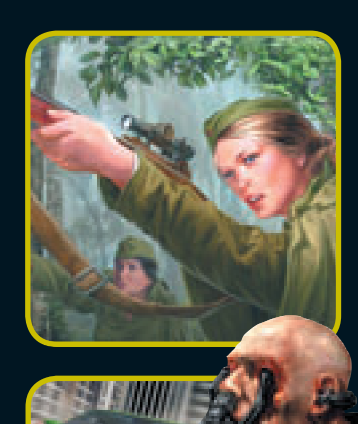
#08 2005



Разборы



Тема



ЛИНЕЙКА ГОРБУНОВА

5 Понгов*

Grand Theft Auto: San Andreas	4,91
Battlefield 2	4,50
Guild Wars	4,44

4 Понга

Batman Begins	4,00
«Мор: Утопия»	3,91
Supreme Ruler 2010	3,90
Area 51	3,80
Dead to Rights 2	3,70
Juiced	3,70

3 Понга

Rising Kingdoms	2,95
«Первая мировая»	2,90
The Bard's Tale	2,50

2 Понга

1 Понг



* Нет-нет, «Понг» (Pong) не был ПЕРВОЙ компьютерной (видео — как хотите) игрой. Сначала Всемирный КИ-дедушка Вильям Хигинботэм (William Higinbotham) придумал Tennis for Two (1958, если мы ничего не путаем, год)... который, конечно же, игрой никакой не был, слегка модифицированный осциллограф — это да, но никак не игра. Ведь что такое ныне КИ? Думаете, то, во что можно и нужно играть? Дудки. То, что продается на ура. И вот тут мы вправе вспомнить тот самый «Понг». Он — продавался. Да что там — улетал! Короче говоря, в августе наша ЛГ посвящена первой коммерчески успешной КИ. И дедушке Вильяму, конечно.



8,5 Гбайт чистого наслаждения!

Содержание .EXE DVD

Содержание .EXE CD1 и CD2

Игры
Nexuiz
Worms 4: Mayhem
ECHO: Secrets of the Lost Cavern
«Губка Боб. Квадратные штаны»
Chaos League: Sudden Death

Shareware-игры
Acres of Gold
Equinox 2.10
Flossy Seige
Mooncresta
Scorch an Island
Scorch Went Bonkers
Blocco
Cubador
Magical Feeling 2
Roller
Smileyville 1.20
Spelled Knights of Light
XOR
Battleships 3D 1.11
Rolling Madness 3D

Флэш-игры
Adtick Fighter, Age of Castles, Alien Showdown, Alpha Force 1.5, Batcopter, Battle Pong, Beach Ball Control, Boomerang Mayhem, Bouncy the Ball, Break It 1.15, Bubble Wrap Simulator, Camper-Strike 1.9, Half-Life 2 Total Mayhem 1.0.0.4, HeliAttack 3, Hit the Loser, Indiana Jones, Judge Dread, Jungle Patrol, Little Heli, Lord of the Board, Madness Interactive, Mario's Time Attack, Megaman, Midnight Strike, Ninja-Boy, Quick Shot, Raiden X, Rock Inside the Clock, Snowball Warrior, Super Kickups, The Avenger, The Fisher, Tomb Digger

Флэш-анимация
Madness Apotheosis
Madness Avenger
Madness Combat
Madness Depredation
Madness Redeemer
Marsh-Mellow-Madness

Утилиты
Kaspersky Anti-Virus Personal 5.0.325
Quick Time Alternative 1.50 Beta 1
AGAVA Firewall
DivX 6 Play Bundle
DOSBox 0.63
Net Transport 1.94.280
RivaTuner 2.0 RC 15.6
WinRAR 3.50 Beta 6

Драйверы
ATi Catalyst 5.6 под Windows 2K/XP
nvidia ForceWare 77.72 под Windows 2K/XP

Музыка
DoveZ (избранные треки)
Grim Fandango (избранные треки)

Wallpapers
Area 51, Battlefield 2, Diver: Deep Water Adventures, MotoGP 3: Ultimate Racing Technology, Neverwinter Nights: Kingmaker, Neverwinter Nights: Pirates of the Sword Coast и др.

.EXE-архив
Game.EXE #07'2005 (.pdf-формат)

Игры
Экшены
Area 51
Battlefield 2
Nexuiz
Аркады
Worms 4: Mayhem
Квесты
ECHO: Secrets of the Lost Cavern
RHEM 2
«Губка Боб. Квадратные штаны»
Спорт
Chaos League: Sudden Death
Cricket 2005
Стратегии
American Civil War: Gettysburg

Shareware-игры
Аркады
1Key Cave Ship
Acres of Gold



Anarchy 1.1
Cavadius
Duo 2.01
Equinox 2.10
Flossy Seige
Fuel Depot 3D
Gunroar
Hit n Run
Miner Madness
Mission Control
Mooncresta
Sacred Armour of Antiriad
Scorch an Island
Scorch Went Bonkers
Zombie Smashers X2
Головоломки
Blocco
Cubador
Magical Feeling 2
Roller
Smileyville 1.20
Spelled Knights of Light
The Misadventures of Randolph Doogleberry 1.2
The Misadventures of Randolph Doogleberry 2
XOR
Ролевые игры
Avencast
Симуляторы
Jet Stream Trader
Спорт
Ski Xtreme
Нечто!
Rolling Madness 3D

Стратегии
Battleships 3D 1.11
NERO
Trash

Флэш
Игры
Adtick Fighter
Age of Castles
Alien Showdown
Alpha Force 1.5
Batcopter
Battle Pong
Beach Ball Control
Boomerang Mayhem
Bouncy the Ball
Break It 1.15
Bubble Wrap Simulator
Camper-Strike 1.9
Half-Life 2 Total Mayhem 1.0.0.4
HeliAttack 3
Hit the Loser
Indiana Jones
Judge Dread
Jungle Patrol
Little Heli
Lord of the Board
Madness Interactive



Mario's Time Attack
Megaman
Midnight Strike
Ninja-Boy
Quick Shot
Raiden X
Rock Inside the Clock
Snowball Warrior
Super Kickups
The Avenger
The Fisher
Tomb Digger
Анимация
Madness Apotheosis
Madness Avenger
Madness Combat
Madness Depredation
Madness Redeemer
Marsh-Mellow-Madness

Ретро-игры
Battlecruiser Millenium (полная игра)
Stargunner (полная игра)

Игровые модификации
Rome: Total War — Tsin Empire Invasion v32.16
«АЛЬФА: Антитеррор» — «Мертвый Будда» (дополнительная карта)

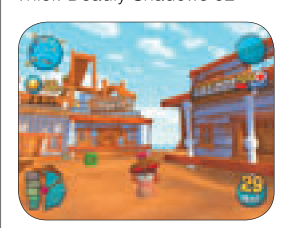
Патчи
Act of War: Direct Action v1.05
Dungeon Lords v1.3
«Константин: Повелитель тьмы» v1.1
Far Cry v1.32
«Серп и молот» v1.1
Imperial Glory
«Перл-Харбор» v4.01
Rome: Total War v1.2
SWAT 4 v1.1
The Settlers: Heritage of Kings v1.04
«Xenus: Точка кипения» v4.01

Утилиты
Антивирус
Kaspersky Anti-Virus Personal 5.0.325
Драйверы
ATi Catalyst 5.6 под Windows 2K/XP
nvidia ForceWare 77.72 под Windows 2K/XP
Графика
ArcSoft Collage Creator
Система
DOSBox 0.63
HS WinPerfect 5.40
NoClone 3.2.31
PerfectDisk 2000 7.0



PowerStrip 3.61
RivaTuner 2.0 RC 15.6
WinRAR 3.50 Beta 6
Интернет
AGAVA Firewall
Anyplace Control 2.9
Microsoft Windows AntiSpyware 1.0.613
Net Transport 1.94.280
Мультимедиа
DivX 6 Play Bundle
DivX Create Bundle
Quick Time Alternative 1.50 Beta 1

Сюрприз
Ролики (трейлеры, тизеры etc.)
50 Cent: Bulletproof
«Корсары-3»
80 Days
«Восхождение на Трон»
Auto Assault
Battlestations: Midway
Black and White 2
Diver: Deep Water Adventures
Hard Truck: Apocalyptic Wars
City of Villains
«Стальные монстры»
Volkswagen Golf Racer
The Godfather
NBA Live 06
Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse»
Enosta: Discovery Beyond
«Хроники Нарнии: Лев, Колдунья и Волшебный шкаф»
Fable: The Lost Chapters
Unreal Tournament 2007
Tom Clancy's Ghost Recon 3
«Антикиллер»
Heroes of Might and Magic 5
LADA Racing Club
«Трудно быть богом»
Heavy Duty
Hellgate: London
MYST V: End of Ages
Huxley
Shadowgrounds
The Warriors
Rage Rider
Raiders of the Lost Casino
The Matrix: Path of Neo
The Suffering 2: Ties That Bin
You Are Empty
Скринсейверы
Fireplace Warmth
Forest Fantasy
Haunted Nights
Rolling Waves
Thief: Deadly Shadows 01
Thief: Deadly Shadows 02



Snowy Dreams
«Губка Боб. Квадратные штаны»
Интернет-журнал
The Gamers Quarter (#1, .pdf)
The Gamers Quarter (#2, .pdf)

Музыка
Biosphere
Covox
firestARTer
Hyperkut
Lo-Bat
Logic Bomb
Lullatone
M-.-n
Role Model
Trez & Brioche
Sound of the Demoscene: Fast

Wallpapers
Area 51, Battlefield 2, Diver: Deep Water Adventures, MotoGP 3: Ultimate Racing Technology, Neverwinter Nights: Kingmaker, Neverwinter Nights: Pirates of the Sword Coast, Neverwinter Nights: ShadowGuard, Out of Hell, Shadow the Hedgehog, Supernaturals Test Drive Unlimited, «Губка Боб. Квадратные штаны», The Warriors, Warhammer 40,000 — Dawn of War: Winter Assault и др.

И ДРУГИЕ ЗВЕРИ

александр «скар» вершинин

Various artists

«Мы продемонстрировали способность правоохранительных органов находить и идентифицировать индивидуумов, пытающихся использовать Интернет для создания пиратских образований, занятых в нелегальном распространении музыки, кино и программных продуктов, защищенных законом об интеллектуальной собственности...» (генеральный прокурор США Альберто Гонзалес).

Власти одиннадцати стран (США, Канада, Израиль, Франция, Бельгия, Великобритания, Дания, Нидерланды, Германия, Португалия, Австралия) намедни санкционировали ряд мероприятий по нахождению и поимке функционеров пиратских варезных групп, которые закончились арестом семи человек и конфискацией нескольких Интернет-серверов. Плановая охота на ведьм?

ОБ авторе

АЛЕКСАНДР «СКАР» ВЕРШИНИН
Советский художник, учился самостоятельно и в МУЖВЗ. Ведущий представитель объединения «Розовая роза», член группы «Четыре искусства». Изучал приемы боевой древнерусской иконописи, стремился уйти от конкретности, довести образ до вневременного знака, найти образную аналогию символизма, отвлеченную от реальности гармонию. Создал серию картин «Чуйская сюита»…

ПРЕЦЕДЕНТ

Не вполне. Ведомая господином Гонзалесом (неужели настоящая фамилия?) кампания удивительным образом совпала по времени с решением Верховного суда США по делу о пособничестве создателей file sharing-программ (включая peer-to-peer) несанкционированному распространению музыки, видео и КИ. Единогласный судейский вердикт признал фирму Streamcast Networks (Grokster, Morpheus) виновной во всех мыслимых грехах, творимых с помощью указанного умного софта.

Двойной удар, как в киношке с парным Ван Даммом. Варезные пираты, разумеется, пользуются собственными каналами распространения и в услугах P2P-обеспечения вряд ли нуждаются. Загвоздка в том, что теперь каждый производитель, а в перспективе — и ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ подобной программы, может быть классифицирован как флибустьер виртуального бассейна. Обнаружить себя за решеткой, отбывающим, к примеру, десятилетнее заключение (а именно такой срок угрожает

четырем американцам и трем голландцам, пойманным по наводке и при участии агентов ФБР), — как это мило.

Представители двадцати восьми мейджоров, занятых в музыкальном и кинобизнесе, ожидали решения судей с октября 2001 года — на редкость терпеливые люди. Имен КИ-производителей в списке не было, но, учитывая прецедент, несложно предсказать грядущую лавину исков со стороны стремительно глобализующейся игроиндустрии. Штатная .EXE-гадалка прогулялась в недалекое будущее и вернулась с неутешительными новостями. Если социальная мораль и правовые нормы будут развиваться в наметившемся направлении, скооперировавшиеся с высокотехнологичными армейскими спецподразделениями фрики из ФБР, ЦРУ, «Сони» и «Би-Эм-Джи» смогут точечно отстреливать пользователей ворованных mp3-файлов и пиратского софта прямо с околоземных орбит — с помощью лазеров. Возможно, они ограничатся лишь оплавлением коры головного мозга (а с этим еще можно мириться), но мы бы на вашем сугубо пиратском месте не стали надеяться на поблажки...

В этом свете тем более любопытным выглядит сообщение о новой забаве той самой ЦРУ. Через подставную инвестиционную компанию In-Q-Tel американские шпики вложили кругленькую сумму в студию Destineer, выпустившую недавно солдафон-хит Close Combat: First to Fight. Помните ли вы, как американские солдаты обращались в игре с владельцами сотовых телефонов? Чпок-чпок, и «груз двести». Потому что не надо было скачивать ту мелодию ВИА «Пятьдесят центов»!

Владельцы iPod, вы следующие.

НА ГОЛУБОМ ГЛАЗУ

Крепнет дружба и взаимопроникновение великого киношного и альтернативного компьютерного народов! Процесс воплотился в сумасшедшей активности на ниве производства второсортных попкорн-мувиз для-тех-кто-играл.

По обыкновению, в марафоне лидирует спортсмен экстракласса Уве Кирович Болл, также известный как «Все сущее — сдохни». Game.EXE теряется в догадках, как именно ув. Уве находит кредитные линии после очередного умопомрачительного провала. Фаворитами остаются две версии: по одной из них Уве Болл является извлеченным из холодильника после шестидесятилетнего отстоя ефрейтором Шикльгрубером (нация не способна отказать новому увлечению фюрера). Вторая гипотеза признает в герре Болле маэстро Спилберга — без накладных бейсболки, бороды, усов и очков. Хотя Джорджио Лукас тоже подойдет.

Так вот. Безоткатный старина Уве в очередной раз зомбировал ширмассы не только монструозной мерзости плакатом к/ф Bloodrayne (на ваших экранах), но и кастингом! К вашему сведению, в Bloodrayne примут участие: женотерминатор Кристанна Локен, Майкл Медсен, которому не привыкать, Мишель Родригес, Бен Кингсли, Жеральдина Чаплин (!), Удо Кир, Митлоаф и Билли Зейн.

Актерская выборка для кастрюльной экранизации Dungeon Siege (2006) не менее ароматична. Скажите, что могло привлечь к Эду Вуду наших дней людей с именем, то есть Рона Перлмана, Берта Рейнолдса, Лили Собески и Джейсона Стэтема? Увебольщина какая-то! Свежий порыв китч-моды, неотразимое вампирское обаяние режиссера или сговор профсоюза работающих с актерами агентов? Какой-то подтекст у происходящего точно есть, ибо на поверхность новостной ленты всплыли слухи о приобретении У. Боллом прав на (дрожите!) Postal. Теперь душещипательный Штопор в деталях зажжот вам такого! ТАКОГО!.. (Фильм, разумеется, запретят во всех странах, кроме России, где он обязательно откроет очередной ММКФ.)

И напротив. Сдача Сары Мишель Геллар в лапы режиссера недавней «Техасской резни бензопилой» Маркуса Ниспела есть не что иное, как встреча родственных душ. Под неусыпным надзором продюсера Американа Макги бывшая расхитительница вампиров (а также звезда «Скуби Ду») наверняка будет первосортной Алисой в экранизации игроизации Кэролловского бестселлера.

А вот любопытное, прямиком из мира животных. Восходящая звезда экрана В. Дизель после долгих и мучительных переговоров согласился сыграть Сорок Седьмого в к/ф по мотивам КИ-триллера Hitman. Смеяться вот здесь: согласно сделке, любитель тракторного топлива выцарапал разрешение сделать игру по фильму — с собой в главной роли! Да-да, игра по фильму по игре. Немедленно подмаслите наше масленое масло, кажется, наша масленка пуста.

Плохие вести из мира кино — скопом. Тоженовости финализирует киноадаптация Max Payne, покамест без режиссера и исполнителя главной роли, зато с продюсером Скоттом Фэйем, на чьей совести такие законченные шедевры, как «Забвение-2: Непредвиденная реакция», «В раю с блондинкой» и — ого! — «Охотники на девственниц». «Алиса» солнечного мальчика Макги тоже в ведении Скотта. Поздравляем.

НА СЛАДКОЕ

Специальная новостная строка — для убежденных ПК-пользователей. На одном из «железных» сайтов появился и подозрительно быстро исчез материал о, цитируем, «...откровенной слабости центральных процессоров PlayStation 3 и Xbox 360. Заявленные и широко рекламируемые возможности этих чипов значительно завышены, они не способны к соревнованию с ПК в ближайшие четыре или пять лет». Другой источник прочит один миллиард долларов убытка в первый год продаж PS3. Причина — исключительная дороговизна основных компонентов приставки и демпинговая цена на Xbox 360.

Кто-кто на кладбище домашних компьютеров живет? ◘



совсем слева Эксклюзивно дико: вклеенный в парик Майкл Медсен и мисс Локен в национальном готтском костюме. Уве, ты помнишь терминаторскую дозу: три реплики в час?
слева Дядя Сэм обязательно придет за тобой. Где бы ты ни был. Что бы ты ни делал. Под предлогом и без него. Словом, твоя песенка спета.
справа Новый консольный Sony-продукт будет помещаться в пачке из-под сигарет и работать на ядерном топливе — отсюда невероятная стоимость комплектующих и расходных материалов.





www.battlefront.com/products/dropteam
жанр Футуристический многопользовательский варгейм
платформа PC (Windows, Linux), Macintosh
дата релиза 4 квартал 2005 г.
разработка TBG Software (www.tbgsoftware.com)
издание Battlefront.com (www.battlefront.com)



DROPTEAM



вверху В свободное от DropTeam время (которого, как нас уверяют авторы, у них все меньше и меньше... Ну да, это вам не Windows кодить!) исполнительный директор Стэн Маркс (все внимание на снимок вверху) занимается постройкой 44-футовой яхты на заднем дворе своего дома и обещает закончить труд всего-то через два года. Клэй Фоулер, наш центральный собеседник, водится со своей восьмимесячной дочкой, а GUI-программист Родни Фоли (Rodney Foley, увы, в кадр не попал!), дурачина, все еще играет в пейнтбол.

беседу вел **Олег Хажинский**

Красота по-американски

Держитесь крепче! Новый проект компании Battlefront (впервые слышите это название? Приезжайте в редакцию, и мы научим вас горячо любить Battlefront) вовсе не Combat Mission на обновленном движке, как можно было предположить, а... футуристический варгейм с участием переплетенных карбоновой нитью и покрытых тонким слоем иридия бронированных средств уничтожения, орбитальных транспортных кораблей и далеких планет, о которых земные ученые никогда не узнают. Поклонники военной истории давятся чаем и роняют на ногу одиннадцатикилограммовый пятый том «Истории Второй мировой». Вы спрашиваете, что происходит?

Уволены по собственному желанию

Неужели в Battlefront.com сменилось руководство и компания взяла курс к берегам, полным диких обезьян, танцующих под тамтамы EA, VU и Ubisoft? До сих пор эти парни издавали только экологически чистые продукты — хардкорные варгеймы, основанные на реальной истории. И вдруг — DropTeam! Реальное время, научно-фантастический сеттинг и стремительные мультиплейер-баталии с участием 16 человек. Мой последний многопользовательский матч в Combat Mission длился полгода, и это было... это было, эх, расчудесно. Незабываемо. Связавшись с разработчиками новой игры, компанией TBG Software, мы немного успокоились. На этих людей можно положиться — всем под сорок, пишут банковские программы и графические движки для симуляторов армии США, любят Combat Mission, играют в пейнтбол и до сих пор считают bump mapping модной технологией. В штате TBG нет директора по маркетингу, руководителя отдела по связям с общественностью, креативного консультанта, сценариста и даже игродизайнера. Его, дизайнера, роль в команде DropTeam выполняет софтверный архитектор Клэй Фоулер (Clay Fowler), который и взялся представить новый варгейм российской широкой читательской.

.EXE: Ну-с, давайте знакомиться!

Клэй Фоулер: Мы не избалованы интервью... А тут сразу — Россия на проводе. Приятно!.. TBG Software — недавно образованная компания, DropTeam — наш первый игровой проект. Погодите нос воротить, сотрудники TBG профессионально занимаются разработкой ПО свыше пятнадцати лет! Причем не

абы какого софта, а самого «тяжелого», корпоративного. Между прочим, у нас вся грудь во всевозможных индустриальных орденах, есть даже «Продукт года» от ведущего на Аризонщине журнала AZ Net. И вот мы, добившись известных степеней, наконец-то решили заняться тем, о чем (душу вам открываю!) всегда мечтали: не менее профессионально создавать симуляторы и компьютерные игры. Даже если это решение будет означать для нас драматическое снижение зарплаты и уровня ж.!

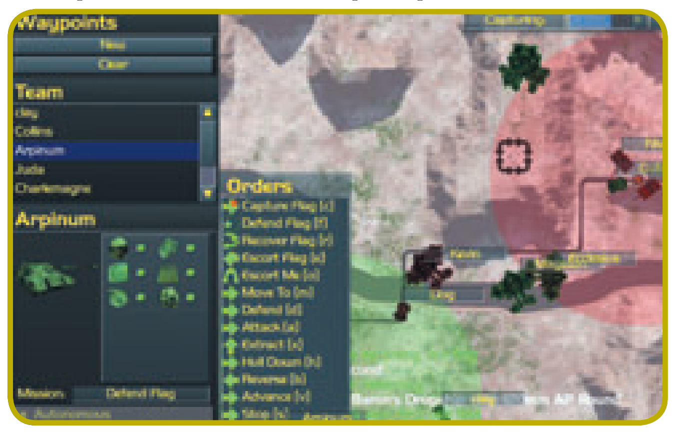
.EXE: Шутите ведь про любовь к КИ, правда?

DropTeam с тем же уровнем профессионализма, с каким прежде разрабатывала многомиллионные корпоративные приложения.

КОМПЛЕКС ПОТЕРЯННОГО БАМП-МЭППИНГА

.EXE: Игр в НФ-жанре делают до обидного мало. Вторая мировая, спецназ-приключения да диктатура эльфов с гоблинами — вот с чем приходится жить. Отдельные просветы (Warhammer: Dawn of War) лишь оттеняют безнадежность игроцкого существования. Как считаете, с чем это связано и есть ли надежда?

Клэй Фоулер: Игровая индустрия поражена той же болезнью,



вверху Если у вас есть сомнения в том, что DropTeam — все еще бескомпромиссный варгейм, взгляните на тактический дисплей, а точнее — на список команд. Это совершенно точно игра не для WarCraft-адептов.

Клэй Фоулер: Да нет же! Ребята часами просиживали за играми после работы, кое-кто писал код «для себя» в свои законные выходные, а утром в понедельник надевал галстук-удавку и «пилил» в офис ковать корпоративное завтра... Кроме того, эти пятнадцать лет многому нас научили: мы знаем все о «настоящих» сроках, дедлайнах, бюджетах и лучше других понимаем, как представить законченный, крепкий продукт взыскательному потребителю. Верите ли, мы совсем-совсем не похожи на тех желторотых юнцов, которым вдруг взбрело в голову, что «делать игры — это клево»; TBG подходит к созданию

что и Голливуд: консолидация горстки всемогущих издательств, которым нет нужды комплексовать по поводу оригинальности и креативности. Вина за происходящее лежит на публикаторах-мейджорах, разработчиках и... самих игроках. С издателями все ясно — они вкладывают в проекты большие деньги и не хотят рисковать. Однако почему «большие деньги»? Потому что разработчики взвинтили до небес (совершенно без оснований) стоимость создания игр. Естественно, издатели опасаются вкладывать гигантские суммы для проверки новой игровой концепции.

Играющая публика поощряет публикаторов вести себя подобным образом. Как вы можете винить издательство, которое выпускает очередной псевдосимулятор недоспецназа, если его купят толпы? Настоящий вопрос состоит в том, почему они это делают, если на их полке уже лежат три или четыре точно такие же игры (ах, простите, в этой «реализован бамп-мэппинг»)? Может быть, психолог ответит на этот вопрос (скорее маркетолог. — *О.Х.*), но я подозреваю, все дело в том, как специализированная сплошь и рядом кормящаяся с руки мейджоров пресса «рецензирует» подобные опусы (ого! Еще немного, и Клэй употребит родное слово «мурзилки»! Мы уже влюблены в этого чингачгука! — *Прим. ред.*). Обратите внимание, не страдающие оригинальностью высокобюджетные клоны, выпущенные крупными издателями, в девяти случаях из десяти собирают в прессе очень высокие оценки. К примеру, DOOM 3 почти единогласно был признан журналистами прорывом, хотя ВСЕ МЫ УЖЕ ОТУПЕЛИ ОТ БЕСКОНЕЧНОГО НАРЕЗАНИЯ КОРИДОРОВ С ШОТГАНОМ НАПЕРЕВЕС. Ну-с, за что высшие баллы, Game.EXE?

.EXE: Эээ... там потрясающий бамп-мэппинг?

Клэй Фоулер: Именно... Наконец, сами девелоперы. Они (то есть мы) взвинтили стоимость разработки до астрономических величин, за счет неоправданного раздутия штата программистов и дизайнеров («...а еще нам нужна отдельная команда, которая займется бамп-мэппингом!»). Вероятно, они не читали «Мифический человеко-месяц» Брукса или не понимают, что эти гигантские команды неэффективны, что сроки разработки отнюдь не становятся короче. Хорошая команда состоит из очень, очень небольшого количества талантливых людей, а вовсе не армии середняков.

СИМУЛЯТОР БУДУЩЕГО

.EXE: Как родилась идея игры, как начинался проект, какие сложности встретил на пути, как, наконец, подружился с Battlefront.com?

Клэй Фоулер: DropTeam (и сиквел, который, простите за тавтологию, последует) — это игра, в которую нам всегда хотелось сыграть самим. Мы потратили несколько лет на создание прототипов, тренировались на них, затем выбрасывали в корзину и начинали все сначала. И только совсем недавно наконец поняли, как должна выглядеть НАША игра, уволились и нырнули с головой в игростроение. Да, это пугающе (и в то же время восхитительно) — уйти с надежной, степенной работы и заняться игрой («фи!») своей мечты.



Мы воссоединились с Battlefront после нескольких встреч с другими, более «традиционными» издательствами. Мы прекрасно знали Battlefront и были большими поклонниками их игр, однако не сразу догадались поговорить с ними о деле. Когда Стэн Маркс (Stan Marks), наш директор, притащил к ним на встречу альфа-версию, которая на тот момент представляла собой кошмарный кусок кода, парни из Battlefront сумели разглядеть за мрачной, лишенной всяких украшательств внешностью DropTeam ее душу — веселую, интересную, умную. Они не только поняли и приняли нашу идею, но и немедленно предложили множество собственных отличных решений. Начав серьезные переговоры с Battlefront, мы перестали отвечать на письма других издателей — и до сих пор ни разу не пожалели об этом.

.EXE: Игра позиционируется как серьезный, реалистичный, «антипопсовый» варгейм, с «честной физикой». При этом она основана на НФ-сеттинге, ее действие происходит на других планетах в далеком будущем, в котором наши представления о «реалистичности» и «честной физике» могут и не действовать. Как DropTeam уживается с подобным внутренним противоречием?

Клэй Фоулер: Мир DropTeam — это наш мир в далеком будущем, поэтому в нем действуют те же физические законы, с которыми мы миримся в реальной жизни. Например, вы можете использовать футуристические юниты вроде ховертанков, но они будут двигаться медленнее на планетах с более плотной атмосферой. Снарядам и пулям по-прежнему приходится пробивать броню, кинетические законы продолжают действовать, и вопрос «под каким углом бить» все так же актуален. Мы не меняли физику только потому, что дело происходит в будущем, и это один из принципиальных моментов, которые выделяют DropTeam из ряда НФ-проектов. Очень часто разработчики «фантастических» игр заставляют нас поверить, что законы Ньютона перестают действовать в будущем или их можно менять в зависимости от «правил», которые дизайнер хочет установить в данный момент. В DropTeam это не так.

.EXE: Казалось бы, авторам НФ-игр куда проще, чем историореконструкторам. Не надо возиться с книгами и кадрами кинохроники, нет нужды таскаться по музеям с фотоаппаратом и рулеткой. Поковырял в носу — и вот уже придуман очередной «стар-дестройер» или танк на

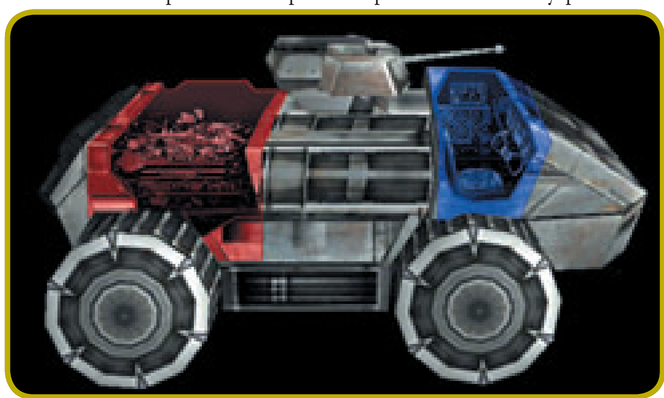




слева Начиная боевые действия на очередной планете, полководцу придется учитывать ее физические характеристики — иначе есть риск в буквальном смысле сгореть во время входа в плотные слои атмосферы.
в центре Невероятно напрягшись, бывшие банковские программисты сумели изобразить на планете деревья и прочую флору. Выглядеть они будут примерно так, причем обещается, что на каждой планете по-разному.
справа Никакого волшебства: «...недопустимо заставлять танк просто левитировать над землей; мы должны объяснить, какие физические принципы лежат в основе этого феномена, и симулировать их в игре — вместе со всеми преимуществами и недостатками».

антигравитационной подушке. Но на деле (и мы это знаем) все не так просто. Где, в чем вы черпаете вдохновение?

Клэй Фоулер: Наш главный источник — авторы военных НФ-романов вроде Дэвида Дрейка (David Drake) и Кейта Ломера (Keith Laumer). Настоящие пионеры, они проделали серьезную исследовательскую работу, описав в деталях, как могут выглядеть военные действия в далеком будущем и как удивительно близки они будут к тому, что мы наблюдаем сегодня. Кроме того, они научили нас дисциплине в обращении с возможностями боевой техники. Например, недопустимо заставлять танк просто левитировать над землей; мы должны объяснить, какие физические принципы лежат в основе этого феномена, и сымитировать эти принципы в игре — вместе со всеми их преимуществами и недостатками. Если НФ-сеттинг приводится в действие «магией», то сообразительные игроки почувствуют себя одураченными и привлекательность, достоверность игры пострадают. А мы этого не хотим.



ПОРТРЕТ С ЗЕРКАЛОМ

.EXE: Сообразительные игроки? Впрочем, есть и такие... К слову, на кого ориентирована DropTeam? Нарисуйте, пожалуйста, усредненный портрет «своего» игрока. Поклонник варгеймов? адепт Combat Mission? Или, наоборот, обычный игрок, уставший от «детских» НФ-игр?

Клэй Фоулер: Ключевая аудитория? Совершено точно, в большей степени взрослые игроки-интеллектуалы, нежели типичные поклонники шутеров. Если честно, мы ориентируемся на самих себя — игроков, которые наслаждаются глубиной и тактической вариативностью проектов вроде Combat Mission, но вместе с тем не прочь зарядиться адреналином командной многопользовательской сечи в реальном времени.

Поначалу DropTeam покажется игроку очень простой — располагаем на карте боевую технику, перемещаем юниты по полю, ведем огонь по противнику. Но по мере приобретения опыта вы обнаружите люк, открывающий жернова сложных внутренних механизмов игры. Начинающий полководец с удивлением поймет, что победу его команде обеспечит вовсе не перемещение по полю и не ураганная стрельба. Чтобы побить ребят на другой стороне, игрок должен уметь пускать в дело различное боевое оборудование, понимать, как использовать рельеф, сенсоры, подавители сенсоров, артиллерию, прямую поддержку в виде мортир и инженеров, захваченные здания, как координировать действия команды и применять тактические приемы вроде обхода с флангов, уменьшения видимого силуэта (hull-down). Первые несколько минут DropTeam может выглядеть как action, но стоит понять, как игра работает, и вы попадаете в мир стратегии.

.EXE: Наш скромный опыт говорит о том, что игры, в которых

ТВД растянут на тысячи километров, очень сложно контролировать. Действие размазывается по территории, зачастую неопытный игрок не понимает, откуда прилетела ракета и почему вдруг его HQ взлетел на воздух. Кстати, даже в Battlefield 2 с его modern warfare такой эффект уже проявляется, — в старые добрые WW2-времена у тебя было хотя бы несколько секунд, чтобы попрощаться с жизнью. Сегодня высокоточное оружие избавляет нас от лишних раздумий. Раз — и готово. А что будет в придуманном вами завтра?

Клэй Фоулер: Если вы проштудировали историю DropTeam на сайте игры, то знаете, что действие происходит в части галактики, названной The Rim, во времена нового Темного века, который опустился на остатки выжившего после эпической гражданской войны человечества. Большинство высокотехнологичных средств уничтожения были потеряны во время войны, а инженеры «Кораблей жизни», которые производят технику и оборудование для ведения боевых действий на планетах, постепенно растеряли знания после тысячелетий изоляции в своем забытом богом уголке галактики. Игроки сражаются за собственные кланы, путешествующие на «Корабле жизни», изымая ресурсы, необходимые для поддержания жизни, у тех, у кого они еще остались.

Таким образом, есть три основных фактора, не дающих появиться на футуристическом поле боя «чудесному оружию», которое иллюминирует вражеское сопротивление с одного выстрела. Во-первых, из-за постепенной потери высокого знания вам придется пользоваться забавным коктейлем из высоко- и низкотехнологичного оружия одновременно. Несмотря на то что в игре есть доставшееся в наследство со старых времен «чудесное оружие», большинство доступных систем вооружения обладает массой недостатков и ограничений, в результате чего они порой уступают даже современному оружию.

Во-вторых, так как игроки сражаются за выполнение заданий, а не просто уничтожают друг друга, нет нужды устраивать ковровые бомбежки атомными зарядами. Вы воюете только за то, чтобы овладеть этим местом. В-третьих, обе стороны в большинстве ситуаций имеют массу способов предотвратить атаку высокотехнологичного оружия.





слева Capture the flag по версии TBG Software. Эскортирующий боевое знамя член отряда зеленых попал под перекрестный огонь красных. Эта игра неуловимо напоминает F-117 Сида Мейера. И Mechwarrior. Первый, тот, что EGA.
в центре Не всегда высадка на поверхность будет проходить гладко. ПВО противника не дремлет!
справа Планеты The Rim уже почти готовы к сдаче в эксплуатацию. Воду завезли, трава благополучно растет, а вот насчет «бамп-мэппинга» разработчиков лучше не спрашивать — это слово их жутко раздражает.

ТАКТИЧЕСКАЯ КОНФЕТКА

.EXE: Как будет устроена одиночная порция DropTeam? Последовательный набор миссий или предусмотрена стратегическая часть с выбором техники, обучением и пр.?

Клэй Фоулер: Одиночная кампания состоит из серии из 10 миссий, рассказывающих историю об атаке клана Hartford на удаленную луну под названием Hopewell. Кампания дает игроку хорошее представление о движущей силе и сложности военных действий в The Rim.

Настоящая стратегия, где игроки смогут сохранять свое оборудование между миссиями и обучать персонал, пока идут бои на разных планетах, будет реализована во второй части игры. DropTeam — это тактический симулятор, стратегическая порция игры обязательно последует и, словно блестящая обертка, упакует «тактику» «стратегией».

.EXE: Расскажите о движке Demeter Terrain. Где он применяется, в чем его прелесть? Насколько он умел в передаче инопланетных нюансов и динамики боя?

Клэй Фоулер: Demeter Terrain Engine предназначен для рендеринга и физического моделирования ландшафтов большой площади в реальном времени. Это open source-компонент, который мы разработали до начала DropTeam; он применяется исследовательскими лабораториями армии США, очень серьезной компанией Northrop Grumman (www.northgrum.com) и рядом других организаций для создания всевозможных симуляторов. Кроме того, мы используем другие открытые программные компоненты, к примеру, Open Scene Graph (проект ведет Роберт Осфилд (Robert Osfield), которые не менее важны, чем движок. Между тем в хорошей игре главное не технологии, а геймплей. Поэтому я не очень люблю останавливаться на технических деталях DropTeam, давайте лучше поговорим о...

.EXE: С удовольствием! Каким образом физические условия на различных планетах, где ведутся боевые действия, будут оказывать влияние на тактику и стратегию игроков?

Клэй Фоулер: Каждая моделируемая планета описывается уникальными физическими параметрами, включая уровень сопротивления различных типов поверхности (необходимы для вычисления маневренности бронированной техники), гравитацию (влияет на многие характеристики техники, а также на дальность и эффективность стрельбы), плотность атмосферы на различной высоте (у нас будут воздушные силы, кроме того, данные по атмосфере нужны для точного вычисления результатов стрельбы)... В расчет берутся все важнейшие характеристики планет. Также мы учитываем тип рельефа и даже местную флору. Таким образом, командующему придется принимать во внима-

ние специфические условия на планете и выбирать определенные типы боевой техники, специального оборудования или боеприпасов. Вы не сможете тиражировать однажды обнаруженную успешную тактику на всех планетах — придется думать, экспериментировать, заново накапливать опыт.

АТТРАКЦИОН НЕСЛЫХАННОЙ ЧЕСТНОСТИ

.EXE: Насколько мы понимаем, вы делаете ставку на многопользовательский режим и моддинг. Как именно будут проходить многопользовательские сражения? Сколько времени, по-вашему, должен занимать поединок?



Клэй Фоулер: Многопользовательское сражение, как правило, длится около тридцати минут, и мы пока не планируем вводить режим «паузы». Это довольно динамичные битвы: силами инженерных подразделений и тяжелой артиллерии рельеф поля боя может существенно измениться, что добавляет происходящему остроты и тактического разнообразия. Учитывая великое множество сетевых миссий, получается весьма интересное действо. Моддинг? Да, DropTeam, в силу открытой архитектуры, игра расширяемая. Мы очень рассчитываем на комьюнити моддеров и уже сейчас делаем все возможное, чтобы обучить наших бета-тестеров тому, как дополнять и модифицировать игру.

.EXE: Нам очень нравится ваша идея — перенести варгейм в будущее и реальное время, и мы от всей души желаем вашей команде успеха. Когда вы планируете закончить игру и что намерены сделать для ее популяризации? Ведь чтобы DropTeam жила и развивалась, необходимо сколотить дружное околоигровое сообщество, беспрестанно проводить конкурсы, позаботиться о сверхинтересном мультиплейер-режиме.

Клэй Фоулер: Спасибище за слова поддержки, .EXE! Мы планируем выпускать дополнительный контент для DropTeam и после выхода игры. Игроки смогут загружать на нашем сайте новые сценарии, юниты — все это, разумеется, бесплатно. Также мы собираемся немедленно приступить к... DropTeam 2 и, возможно, написать новую версию Demeter Terrain Engine. Ну а релиз железно случится в нынешнем году. Увы, более точно сказать пока не получается.

О популяризации же, честно говоря, даже и не знаю, что ответить. Мы не особенно дружим с маркетингом, у нас просто нет такого опыта. Мы ведь в первую очередь игроки и разработчики. Поэтому единственный для нас способ привлечь людей на свою сторону — быть честными и открытыми, показывать результаты своего труда, помогать нашим партнерам, которые хотят заниматься чем-то для игры, вроде создания модов или организации турниров, и надеяться, что игрокам понравится то, что мы делаем...



www.theycamefromhollywood.com
жанр MonStar sim
платформа PC (Windows 2K/XP)
дата релиза Грядущее
разработка Octopus Motor (www.theycamefromhollywood.com/about_us.html)





THEY CAME FROM HOLLYWOOD

беседу вели НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ, ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

Когда хочется верить

Бывают проекты, которые мы любим несмотря ни на что — ни на бесконечный процесс разработки, ни на собственные подозрения, что многолетний труд представляет собой бессовестное надувательство. Ведь кроме «несмотря на», есть еще и «за». За что? — За гигантских монстров-мутантов с трансплантированными мозгами, нападающих на мегаполисы и прокладывающих себе дорогу через джунгли небоскребов, чтобы полакомиться обывателями на автостоянке ближайшего молла. Этого — достаточно! Вы уже поняли, к чему идет дело, верно? К содержательной фактологическо-метафизической беседе с Ларсом Норпкеном (Lars Norpchen) и Спарки (Sparky) из Octopus Motor, перманентными авторами игры They Came From Hollywood и мифа о Гарольде Б. Хакстоне (Harold B. Haxton), трэш-режиссере[1].

вверху слева Слева направо: наши милые собеседник и собеседница, Ларс Норпкен и Спарки. Поди скучно в колбе-то, а, Ларс? Кому принадлежит череп (крайний справа), сотрудники Octopus Motor говорить отказываются. Хозяин черепа наверняка ТОЖЕ мечтал дожить до релиза...
вверху справа Рассудок терроризирующего Нью-Йорк гигантского скелета ничем не омрачен, но состояние здоровья оставляет желать лучшего. Спарки, Ларс, хватит стебаться — ну какая кардиограмма может быть у груды костей?!

ПРИШЛИТЕ НАМ СВОЙ MP3-КРИК!

.EXE: Алё... алё... алё, черт дери! Во! Кто-то ответил! Эй, кто на проводе?

Ларс Норпкен & Спарки: Это мы! Мы на проводе! Алё! Черт, ничего не слышно! Алёёё! Вас приветствуют программирующий художник Ларс и художественная писательница Спарки!

.EXE: Очень приятно. Проясните ситуацию раз и навсегда: игры под названием They Came From Hollywood (TCFH) не существует, не так ли? Это просто еще один арт-проект, такой же, как ваши Furby Autopsy[2] и YETI@Home[3]. Ну не могут два человека создать игру на основе этого концепта! У вас даже издателя нет!! Мы честно предлагаем вам поговорить о TCFH как об игре-которая-могла-бы-случиться, надев на лица широкие улыбки и очень часто друг другу подмигивая.

Ларс: Ух ты! А мы как раз начали беспокоиться, что народ стал путать TCFH с нашей буффонадой на упомянутых вами сайтах. И тут вы. В строку лыко, спасибо! С другой стороны, вас можно понять — игра тоже блистает, лучится и смердит юмором...

Спарки: Со всей ответственностью заявляю: игра — настоящая! Мы не стали бы дурачить людей одним и тем же в течение стольких лет.

.EXE: Хорошо. Мы обсудим ваше заявление... А что такое —

[1] www.phobe.com/haxton
[2] www.phobe.com/furby
[3] www.phobe.com/yeti

этот ваш творческий профсоюз Octopus Motor? Честно сказать, мы не очень-то верим, что высококлассные профессионалы вроде вас могут разрабатывать какие-то жалкие КИ... да еще в качестве хобби.
Ларс: Обидеть хотите? Сейчас трубку повесим! Русские — такие наглые! Никакое это не хобби! Это наше основное занятие! Мы выполняем разные работы по контрактам, в основном по игровой части, но TCFH — наш проект номер один. Мы вложили в него массу времени и усилий, мы куда более одержимы им, чем можно быть одержимым каким-то хобби.
Хотя многие элементы движка мы переделывали по нескольку раз.

.EXE: То есть про отваливающиеся куски небоскребов, придавливающие людишек, а то и ногу, щупальце или еще какой-нибудь отросток нашего монстра — можно забыть?
Ларс: Игра — двумерная. Смиритесь с этим. Поскольку TCFH все-таки не розыгрыш, мы честно признаемся, что моделировать здания, их внутреннюю структуру и конструкционные материалы нам не под силу. Но любое здание будет иметь свои прочность, размер, население, ценность... Однако на обсчет каждого кирпича и каждой стальной балки не надейтесь.
Спарки: Не расстраивайтесь — здания БУДУТ разваливаться, превращаясь в кучи кирпичей или бетонных обломков. А если у здания был стальной каркас, из мусора будут торчать балки. Ими ваш монстр сможет бросаться в людишек, машины, другие дома. Пригоршнями кирпичей или обломков, впрочем, тоже сможет.



вверху Мочи Никсона, Шон! Это он сказал, что журналисты — враги!

.EXE: И что — вот так вдвоем и работаете?
Спарки: Ага. К сожалению, три наших кота недостаточно сведущи в искусстве программирования...
Ларс: Все, что сделано на сегодня, сделано только нами. Движок, графика, звук, музыка — все-все-все.

.EXE: Движок, наверное, сверхновый и обворожительно трехмерный? Что еще можно полировать столько лет?
Ларс: Нет, для нашей команды это было бы неподъемно...

.EXE: Ну-ну. А вертолеты лапами или клешнями сбивать?

Ларс: Обязательно. В стрекоталки можно будет даже швырять машины или деревья. Правда, попасть будет трудно, поэтому лучше использовать лучевое оружие или самонаводящиеся ракеты, если они есть у монстра.

.EXE: А еще?

Ларс: Очень много оружия и способностей, и все-все поддается кастомизации игроком. Силовые поля, невидимость, радиоактивные взрывы, телепатические атаки, волны страха, регенерация, броня, газовые облака, самозарывание в землю, прыжки, источение слизи, паутина... Огонь, холод, электричество, радиация, кислота, токсины... Некоторые выбираемые игроком способности будут требовать разовой активации (мутации) или перезарядки. Одни монстры будут подзаряжаться от огня, другие — от радиации, от человеческого страха... даже от солнца.

WATCH ME GO ALL SEAN PENN ON YOU

.EXE: По любезно вывешенным на вашем сайте скриншотам у нас сложилось впечатление, что монстры будут обладать психикой и даже страдать от депрессии. Что послужит причиной нервных расстройств?

Ларс: У монстра действительно имеется настроение, от перепадов которого он может потерять способность вести себя адекватно и погибнуть — если испугается и впадет в панику, если разозлится и начнет берсерковать, если заболеет булимией и объестся. Потеряв рассудок, чудовище может нанести себе серьезную травму — в большом городе существует масса опасностей для неуклюжего зверя. Одной из стоящих перед игроком задач будет удовлетворение потребностей монстра для поддержания его в кондиционном состоянии. Мы добавили кардиограмму, энцефалограмму и изображение мозга для мониторинга здоровья и рассудка животины.

.EXE: Чего следует бояться монстру, кроме самого себя? Что может помешать ему сжевать двенадцать вкусных американских мегаполисов?

Спарки: Вообще-то городов в игре шесть, это монстров двенадцать...

Ларс: ...А помешать разрушению могут крупнокалиберные орудия и много-много храбрых (и очень вкусных) мужчин и женщин. Конечная победа людишек неизбежна — монстра либо убьют, либо ему придется покинуть пастбище. Вопрос в том, сколько он успеет причинить разрушений, сколько средств человечки потратят на то, чтобы прогнать его. Этим и будет определяться степень успеха игрока.

.EXE: А у вас все монстры из «Континуума» Хакстона? Все — «1950's style»? А как же Джордж Дабл-Ю, Барбра Стрейзанд и мистер Хэнки? Или это нарушит целостность B-movie-стиля? В соответствии с которым на животе Годзиллы должна быть видна «молния»?

Спарки: Мы — за стилистическую выдержанность! Тем более что привлечение в игру гигантской какашки-селебрити вызвало бы проблемы с авторскими правами. Зато у нас полный набор из B-movies пятидесятых: пятидесятифутовые женщина, робот, насекомые, животные и растения. По просьбам игроков будем добавлять новых монстров в аддонах. А застежка... можете считать, что она там есть. Все равно из-за низкого разрешения вы бы ее не увидели.

.EXE: Ваши замечательные города — насколько точно они будут воссозданы?

Ларс: Предельно. Мы используем данные Геологической службы США и фотографии со спутников. В каждом мегаполисе будут воспроизведены все районы и основные улицы. Но, конечно, масштаб не 1:1.





слева Глаз на щупальцах почему-то пока выходит нестрашным и даже трогательным, совсем как Фёрби
в центре Бендер прогуливается по Санта-Моника-Бич. Океанский воздух полезен для больного реактора.
справа Волшебный момент кастомизации происходит в гараже для монстров, озаренном лучами субботнеутреннего солнца.

.EXE: А мегаполисы за пределами вашей родины?

Спарки: В аддонах появятся Мехико, Лондон, Париж, Рим, Прага, Токио, Гонконг, Сидней и, конечно, Москва. Красная площадь, мавзолей Ленина, Кремль и собор Василия Блаженного будут смотреться замечательно, обещаю. Только падающих кирпичей из тетриса не будет.

.EXE: Ха-ха! Ха!.. Можно ли будет вышибать из достопримечательных сооружений знаменитостей и жестоко с ними обращаться?

Спарки: В Вашингтоне сможете напасть на Белый дом, а Голливуд — неотъемлемая часть карты Лос-Анджелеса. Поэтому с американскими селебрити, включая политиков, — сколько угодно.

Ларс: Цели миссий могут определяться игроком. Одной из задач вполне может быть съедение конкретного лица, которое игрок может отредактировать в соответствии со своими предпочтениями. Можно импортировать целый список имен — хоть всех членов конгресса, парламента или политбюро!

.EXE: А будет ли в TCFH кампания? Чтобы сначала наведаться в один город, а потом в другой? Или разводить монстров, как покемонов, закрепляя желательные свойства?

Ларс: Игра задумывается как казуальная, односессионная и sandbox'овая. Нам кажется, что стратегических и управленческих элементов будет достаточно и без кампании. А зачем вам разводить монстров? Вам мало полной кастомизации?

.EXE: Нет, нас интересует сам процесс, включая ухаживание с распусканием гребня... Вы же сами начали про источение слизи! Ладно, MvM-битвы (monster vs monster) — будут? Вы же знаете, в кино людишки постоянно норовят собрать гигантского робота и напасть на монстра...

Ларс: MvM — это тоже несколько мимо нашего жанра. Это файтинги в Tekken-стиле вроде Godzilla Melee[4] или War of the Monsters[5]. Весело, не спорим, но нас больше интересует судьба одинокого монстра в большом городе, среди враждебно настроенных аборигенов. Хотя, может быть, в аддонах появится мультиплейер, возможность поиграть за людей и эти вот дурацкие дуэли из японских B-movies про Годзиллу...

.EXE: А звуковое оформление? В South Park, когда Меха-Стрейзанд дралась с Робертом Смитом из The Cure...



Спарки: Никакого японского рэпа! Это все будет в аддонах. Пока образцами для нас служат звуковые дорожки трэш-фильмов пятидесятых. Для максимальной аутентичности мы даже собрали собственный терменвокс (неужели правда?! — *EXE*). Это такой музыкальный инструмент, его придумал русский инженер Лев Термен...

Ларс: При желании вы сможете заменить звуки на более вам приятные или вообще записать сеанс игры и помимо звукооператорской работы заняться монтажом. Почувствуете себя Гарольдом Хакстоном!

.EXE: Или Питером Молинье... Спарки, Хакстона вы придумали, начитавшись Флэнна О'Брайена? В «Третьем полицейском»

[4] Godzilla: Destroy All Monsters Melee (Infogrames, 2003, Xbox, GameCube).
[5] Kaiju Daigekisen (Sony, 2003, PS2).

есть один тщательно разработанный персонаж с биографией, трудами и цитатами...

Спарки: Черт подери... Я уловила ссылку на Уильяма Гибсона, но здесь... Я поклонница Патрика О'Брайана[6] и Флэннери О'Коннор[7], но с Флэнном незнакома. Надо будет почитать. (Ура, в TCFH появится пятидесятифутовый кролик, то есть пука[8]! — *.EXE*) А что до Гарольда Б. Хакстона, то при работе над ним мы вдохновлялись жизнью и карьерой Эда Вуда. Руководство к игре будет включать в себя полную биографию Хакстона с описанием его культовых фильмов.

THE PRESS IS THE ENEMY

.EXE: В вашей игре монстры особо выделяют среди раздавливаемых людишек папарацциков — репортеров и фотографов, которые могут передать ФБР и военным информацию об уязвимых местах на монстротеле. Мы согласны с вами, затаптывание представителей прессы по всему земному шару — дело благое, общественно полезное. Но что для вас журналисты, кроме маленьких суетящихся фигурок под ногами?

Спарки: Они друзья, если вы имеете в виду настоящую прессу. Мы даже не ожидали, что про нас будут столько писать. Британия, Россия, Восточная Европа, Германия, Испания, Южная Америка, Япония, Канада — мы общались со всеми, кроме марсиан (но не оставляем надежды — вдруг и они объявятся!). Любовь к гигантским монстрам объединяет всех, она универсальна — у каждого народа есть легенды про огромных чудовищ — циклопов, йети, драконов, гигантских муравьев...

.EXE: Вы в игровой индустрии уже целую вечность. Куда, по вашему мнению, мы движемся? Времена меняются, и мы не уверены, что у независимых разработчиков вроде Octopus Motors есть будущее...

Ларс: Я думаю, для хороших независимых разработчиков в любом будущем найдется место — если в этом будущем будут существовать альтернативные системы продажи игр через Интернет, позволяющие доставлять продукт покупателю, минуя посредников вроде издателей. Может быть, это не массовый рынок, но девелоперам в таких условиях не приходится нести дополнительные издержки на продвижение продукта. Издатели-мейджоры будут продолжать плавать в широких денежных потоках, омывающих лицензии и приставки. Игр будет делаться все меньше и меньше, издержки на разработку одного проекта будут расти, риски — минимизироваться, и для творчества не останется места. И вот тогда мир падет к ногам инди-девелоперов, которые умеют рисковать!

.EXE: Аналитично, Ларс. Но и поэтично... Так вот, еще мы не уверены, есть ли сейчас в КИ место для самовыражения? для творчества? для искусства?

Ларс: Место для искусства? Я считаю, все, что создает оригинальное содержание, можно называть искусством. Не знаю, пора ли открывать соответствующие музеи, но разработка КИ включает в себя все элементы традиционного искусства как процесса: активное использование эстетического чутья, вдумчивое принятие решений, сбалансированность идей и мастерство в самом простом смысле этого слова. «Мастерить»? Да, наверное. Поэтому искусство, вне всякого сомнения, присутствует в компьютерных играх. Подходящее ли КИ средство для авторского самовыражения? Возможно. Многие артизаны вводили элементы интерактивности в свои работы, и я думаю, они были бы не прочь выразить свои идеи с помощью игр. Но усилия и средства, уходящие на разработку, настолько велики, что большие деньги и повседневная работа вымывают из игр искусство как таковое. Творческое самовыражение автора возможно только в некоторых областях — в дизайне уровней и моделей, но в целом разработка игр слишком каторжна для того, чтобы быть формой экспериментального искусства. Некоторые пытаются делать эстетские или экспериментальные игры, но я не уверен, являются ли такие игры хорошими играми и настоящим искусством ОДНОВРЕМЕННО. В общем, я еще не решил...

.EXE: Спарки, Ларс, спасибо за беседу, и — finish the fuckin' thing! Нет, в самом деле. Удачи!



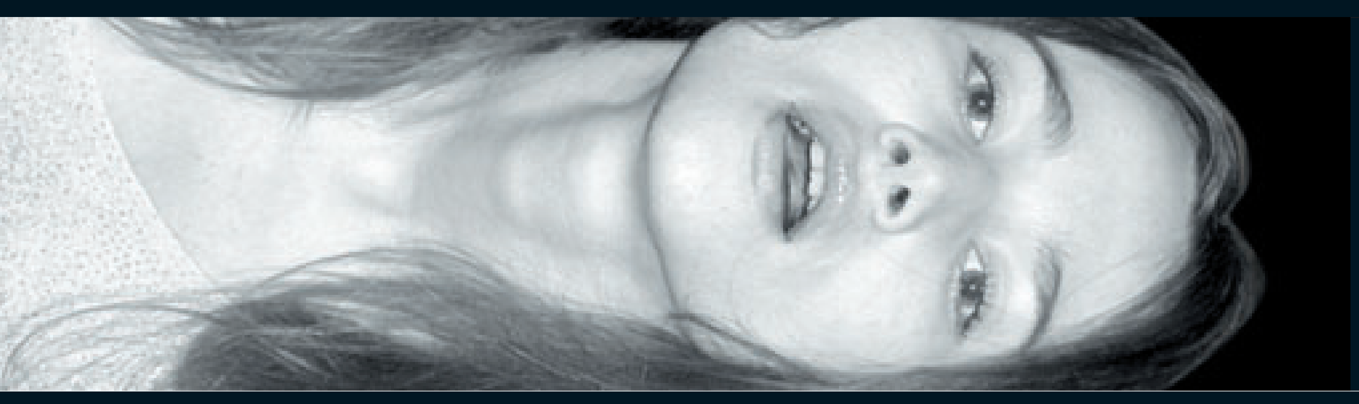


слева Пастух чужих коров.
справа Судя по кавалерийскому поставу нижних конечностей и злобному выражению морды гигантской ящерицы, внутри костюма находится Шон Пенн, убийца Ричарда Никсона. Гм, но почему тогда мозг не красный, а уравновешенно-зеленый?

[6] Patrick O'Brian (1914-2000), брит. писатель, серия из 20 романов о капитане Джеке Обри и враче Стивене Мэтюрине (лит. основа к/ф «Хозяин морей: на краю земли»).
[7] Flannery O'Connor (1925-1964), амер. писательница, южанка, готика, «лихорадочный бред сенсуальности».
[8] Ирландский злой дух, засветившийся и в к/ф «Харви» (1950 (ага!), реж. Генри Костер).

БЛОУ-АП

маша ариманова



ОБ авторе



МАША АРИМАНОВА
...В области фортепьянного квартета у М. Аримановой почти нет конкурентов — ее квартеты вместе с двумя произведениями Моцарта и ми-бемоль-мажорным квартетом Шумана являются самыми совершенными образцами жанра. Именно в квартете соль минор мы, быть может, впервые слышим истинно «аримановскую тональность», в которой элегичность, тихая застенчивость сменяются бурными порывами чувств, а стремление к исповеди подчас внезапно никнет и приглушается.

Последний писк

Построить квест, используя только текст, — можно. Только картинку — тоже (всяческие Flash-творения). А вот можно ли построить квест, используя один только ЗВУК? Адвенчуру-радиопьесу? Помните, как у Орсона Уэллса в Mercury Theater, аккурат перед нашествием марсиан? «Мы находимся в обсерватории» — и сразу паркет поскрипывает... К сожалению, от картинки в квестах разработчики отказываться не собираются. Но кое-что на звуковом фронте происходит.

ДИСКЛЕЙМЕР

Нижеследующий краткий звукоисторический экскурс ни в коем случае не претендует на всеобщность. Отыскали что-то на эту тему в квестах Arxel Tribe? Пришел на ум классический образчик из полного собрания сочинений Cryo? Замечательно! Пишите на masha@game-exe.ru, я буду искренне рада. Что же касается здесь и сейчас, то некая Маша А. рассматривает свои любимые примеры из своих любимых квестов... не в научных целях (или во всяком случае — не только в научных), а потому что вспоминать эти квестики чертовски приятно. Для поддержания неформальной обстановки авторство и годы выхода работ приводиться не будут. Думаю, любой человек, дочитавший колонку про и за квесты до сего места, в курсе, кто делал игры про Текса Мерфи и когда вышел «Неверхуд».

РАДИОВОЛНА

Квесты от Третьего Лица (КОТЛ): здесь, за редчайшим исключением, разработчики предпочитают визуальные раздражители. Звук в КОТЛ всегда был явлением второстепенным, так повелось еще с первых трудов «Сьерры». КОТЛ — это картинки, разговоры и немножко «конкретной музыки» (полицейская сирена, грохот трамвая, плач ребенка, стук отбойного молотка). Ну и просто музыка, конечно. ТЕХНИЧЕСКАЯ составляющая вопроса меня волнует в последнюю очередь — но даже в наше время в КОТЛ не исповедуются технологии трехмерного звука, а на заре времен им более чем хватало PC-скрипера. На звук в Police, Space и King's Quest никто никогда не жаловался, и потому этот компонент серий эволюционировал крайне неохотно. Вообще в КОТЛ довольно редко встречаются вставные пазлы, а из все-таки встреченных велик процент мутаций

Краткая история использования звука в адвенчурах

«Пятнашек» и (мягко говоря) ничтожно число головоломок, оперирующих звуками. Что же касается практических задачек на слух... Тут в КОТЛ загвоздка в другом: от третьего лица в звуковом пространстве не так-то просто ориентироваться. Вспомните японские хорроры, Silent Hill 2... Это, пожалуй, единственный случай, когда классическая звукозадачка «найди дорогу в тумане по странным позывным» была реализована в перспективе «не из глаз». И каких усилий это стоило ее создателям? И кто это оценил?

То самое редчайшее исключение — Neverhood (впрочем, «Neverhood» и «исключение» — синонимы). Радиоприемники, ага? Но в «Неверхуде» не использовалась членораздельная речь. Игра работала только за счет узнаваемости звуков. Легкоузнаваемые звуки заменяли «Неверхуду» разговоры и объяснения, локации в сознании игрока соединялись по кратчайшей ассоциативной цепочке. Запомнили мелодию на радио? Подберите на другом приемнике такую же! Ах, второе радио не работает? А вы помните, какие звуки раздавались на первом ПОМИМО песенки? Звон колокольчика!!! Ах, где же, где же мы слышали точно такой же... А-а! Есть!! Когда тянули за самый правый шнурок в комнате с хищным растением!!! Сбегали, потянули, все заработало. Обратите внимание, «Неверхуд» заставляет нас заниматься распознаванием, пространственной привязкой и классификацией звуков (по крайней мере на подсознательном уровне) без всяких вставных пазлов.

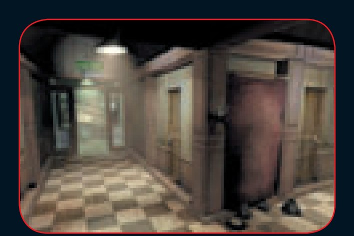
Отказавшись от человеческого языка, игра выработала свой. И этому новому языку, хочешь не хочешь, приходится учиться. Или радио останется выключенным.

ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН

Квесты от Первого Лица (КОПЛ): традиционно слабая картинка и низкие бюджеты заставляли разработчиков уделять звукоряду повышенное внимание. Хороший звук, конечно, стоит денег... но все-таки не таких, как действительно хорошая картинка. На озвучивание героев в КОПЛ тратиться не приходится — герой там обычно немой, а NPC, в отличие от КОТЛ, на редкость неразговорчивы...

Впрочем, внутри КОПЛ существует несколько направлений, и, например, в детективной разновидности заткнуть захлебывающегося ценными сведениями дворецкого не так-то просто. В детективах сам Артур Конан Дойль велел строить ситуации на звуке и логике. Помните молчащую собаку? И чем же откликнулись авторы детективных адвенчур? Да ничем! В The Pandora Directive была простенькая Sound Stones Puzzle (старая как мир тема с парно звучащими кристаллами) — академический вставной пазл. А как же прикладные науки? Вскрытие сейфов, достраивание недослышанных диалогов, распознавание фоновых звуков в записях телефонных разговоров? Крайне редко! В Overseer встречался очень характерный звукозамочек на потайном отделении стола (если вам интересно: в потайном отделении лежал пароль для компьютера). Отлично! Подобрать последовательность нот! Задачка, достойная Шерлока Холмса (или не слишком умной обезьянки). Ну, где же спрятан диктофон? А никакого диктофона в Overseer не было. В комнате имелась камера, замаскированная под дымоуловитель. Мы не только СЛЫШАЛИ комбинацию, мы ее ВИДЕЛИ. Кла-





вверху **Metronome**, симулятор звукооператора. Родословная у героя этого квеста богатейшая: Джон Траволта, «Прокол», Джин Хэкмен, «Разговор»...
внизу **Metronome.** Звукоулавливание — погибель пиксель-хантинга?

виши на замке были цветными. Ноты дублировались цветом!

Это, конечно, политкорректность виновата. Разработчики детективов не рискуют строить геймплей на костях слабослышащего (или не различающего нот) процента человечества. У них и без того аудитория драгоценно маленькая.

Подобные гуманистические тонкости не волнуют разработчиков мистоклонов. Вы считаете «Мисты» играми мирными, сонными, нетребовательными к пользователю? Ха! Как бы не так. Чтобы выжить на очередном необитаемом острове, надо не только обладать орлиным взором, фотографической памятью, энциклопедическими познаниями обо всем на свете, иметь докторскую степень по математике, физике, химии (не помешает и разряд по шахматам)... Нужны еще и абсолютный слух, и совершенная музыкальная память.

Начнем с Главного. Первый, классический «Мист»: самая сложная головоломка. Надо опознать и вбить в контрольную панель в правильной последовательности пять разнокалиберных звуков. С этой целью по Эпохе (Selenitic Age, если я правильно помню) рассредоточены пять передатчиков. Пока все хорошо и понятно. Первый передатчик подарит нам звук двух падающих капель, второй — звук работающей топки (если помните, это всего лишь шум колес, катящихся по гравию, но не в этом дело), третий — звук башенных часов, четвертый — свист ветра среди кристаллических скальных образований, а последний — завывание воздуха в туннеле. Но вы помните, что надо было сделать дальше? Надо было забраться в контрольную рубку и, используя приемник и монитор с координатами, установить координаты каждого передатчика, вбить (вручную!) эти координаты в машину, нажать кнопку «Сумма» и ТОЛЬКО ТОГДА получить правильную последовательность звуков. В «Мистах» звуковые пазлы редко встречаются в чистом виде — они завязаны на физические, географические, математические и астрономические головоломки. С другой стороны, без использования звуков в «Мистах» не обходится ни один пазл.

Это не творческое использование случайных («физических», если верить Краткому музыкальному словарю) звуков (такое встречается крайне редко: растение-усилитель в MYST III: Exile, по-моему, гениальная находка), это идиотское скармливание машинам звуков, издаваемых другими машинами. В Schizm, Schizm II и Sentinel пазлы строились на конвертации звуков в цвета, передаче цветов там, где нельзя передать звуки (в Sentinel, впервые в истории жанра, звуковая задача разрешалась при помощи телескопа), и передаче символов там, где звуков и цветов было уже недостаточно.

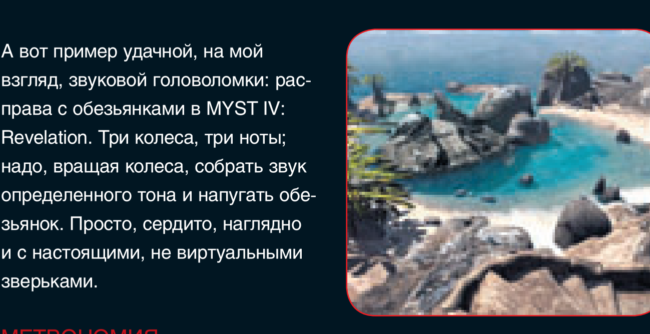
Со времен Riven (вспомните на «раз», что за запутанные отношения царили там между греющимися на солнышке тюленями, формой камней, на которых они грелись, звуками, которые животные издавали, и нумерологической системой Ривена? Ну же, кто-нибудь!) авторы стали маскироваться: мы скармливали машинам «звуки дикой природы». Дикую природу в «Мистах» заменяли наскальные изображения птичек, к которым отдельно прикладывались неведомо откуда несущиеся трели и щебетание. Помните виртуальных лягушек и виртуальных кузнечиков «Алиды»? Звуковой зоопарк! Что может быть печальнее?

А вот пример удачной, на мой взгляд, звуковой головоломки: расправа с обезьянками в MYST IV: Revelation. Три колеса, три ноты; надо, вращая колеса, собрать звук определенного тона и напугать обезьянок. Просто, сердито, наглядно и с настоящими, не виртуальными зверьками.

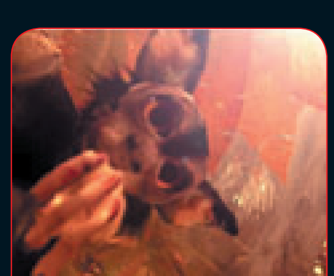
МЕТРОНОМИЯ

Тем временем пышнозеленеющее древо жизни преподносит сюрпризы: маленькая шведская команда Team Tarsier (www.tarsier.se) занимается разработкой адвенчуры Metronome, ЦЕЛИКОМ построенной на использовании звуков. Мало того, адвенчура эта еще и от третьего лица. Главный герой путешествует по городу Метроному, сгибаясь под тяжестью огромного звукового аппарата. С его помощью он может записывать и воспроизводить любые звуки (вот бы такие штучки появились в реальной жизни!). Ну ладно, не только записывать и воспроизводить. Со звуком можно работать: менять его высоту, длительность, силу и окраску, создавая арсенал записей на все случаи жизни. Боевое применение звуку найти легко (очень низкие и очень высокие частоты, а? Вспомните Бэтмана! Да и просто оглушать местную полицию), небоевое — тоже. Метроном населен безмозглыми зомби, которых можно укротить и обратить на свою сторону, наигрывая им мягкие успокаивающие мелодии собственного изготовления. Тогда они вам и ящик с дороги откатят, и в мясорубку головой вперед бросятся...

Пока Metronome находится в стадии прототипа, но обещает выйти на ПК и Правильных Консолях. Как только найдет издателя. ■







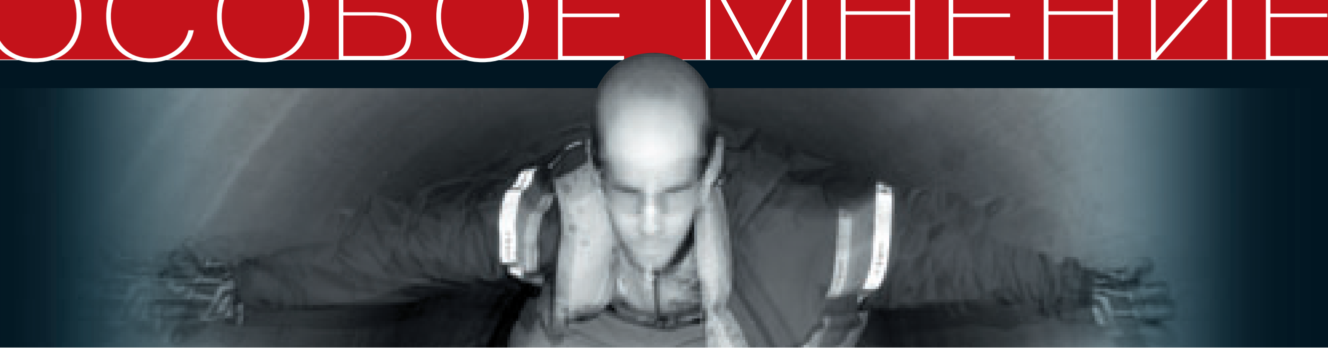
вверху Riven. Вот они, тюленчики, умеющие говорить «гав-гав». Отдыхают, никого не трогают. А к ним уже крадется, бормоча формулы, обезумевший игрок с топором.

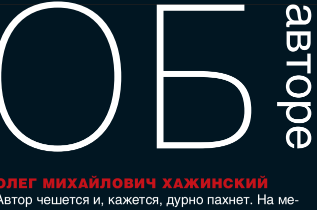
в центре MYST III: Exile. Совершенно замечательная задачка с грызуном и растением-звукоусилителем. Видите ли, писк этого беленького чудика заставляет распускаться вон те красные цветы, и если подвести к нему усилитель...

внизу MYST IV: Revelation. Ситуация с обезьянками. Ну что, сможете собрать устрашающий звук, используя три колеса?

ОСОБОЕ МНЕНИЕ

олег хажинский





ОБ авторе

ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ
Автор чешется и, кажется, дурно пахнет. На месяц отключили горячую воду; мыться из тазиков не позволяет гордость, а посещать ванные комнаты друзей — лень. Или наоборот.

Возвращение командира

Главное событие лета: Крис Тейлор и его дрессированная Gas Powered Games, авторы популярной, но совершенно необязательной серии Dungeon Siege, решили вернуться к корням. В 2006 году THQ планирует издать игру под названием Supreme Commander, которую называют не иначе как «духовным наследником Total Annihilation». Стать законным продолжателем дела великой игры мешают небольшие юридические формальности: у Atari, которой принадлежат права на имя, есть свои, но пока очень смутные, планы в отношении Total Annihilation 2.

БЫЛОЕ И ДУМЫ

Total Annihilation (далее для краткости TA, хотя мне доставляет удовольствие употреблять это клокочущее дикой силой словосочетание еще и еще) — игра вне закона. История помнит много ярких, самобытных RTS, но ни одна игра не отпечаталась в нашей памяти с такой пронзительной четкостью, как TA. Десятки громких имен, месяцы неясных надежд и томительного ожидания «следующей большой штуки», восторженные рецензии, пару недель баловства — и вот уже все снова возвращаются к WarCraft 2 (StarCraft, WarCrfaft 3). Никому в этом мире не удалось преодолеть притяжение Blizzard и выйти в открытый космос — кроме «Пещерной собаки» и Криса Тейлора. В прошлом году GameSpy взгромоздил Total Annihilation на вершину десятки лучших RTS всех времен и народов, и мы готовы пожать членам жюри руки. Говорят, после ядерной катастрофы на планете останутся в живых только тараканы. Теперь я знаю — они будут играть в Total Annihilation. Судите сами.

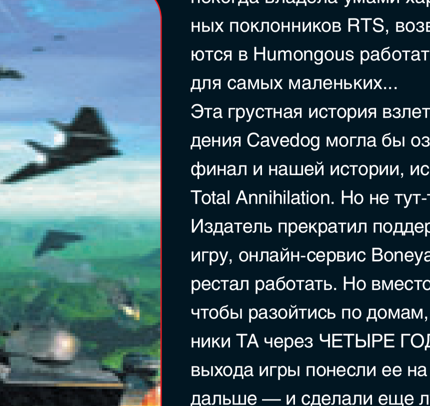
Студия Cavedog была создана на деньги успешного детского издателя Humongous в 1995 году. У ее руля стояли ветераны индустрии Шелли Дей (Shelley Day) и Рон Гилберт (Ron Gilbert), ответственные за появление иконы adventure-жанра Monkey Island. В январе 1996-го к команде присоединился юноша Крис Тейлор, только что сбежавший из EA Sports в желании открыть в Канаде собственную игровую компанию (чтобы сделать «действительно крутую стратегию в реальном времени»). Так в сентябре 1997-го, за год до старта StarCraft, родилась «Тотальная аннигиляция», игра, сделанная, разумеется, в канонах Dune 2 и WarCraft 2, но не пытавшаяся копировать их в деталях. Псевдотрехмерный, словно отлитый из крашенной пластмассы, абсолютно мертвый рельеф впервые был действительно... эээ... рельефным. Заметные перепады высот, участки с разным наклоном, овраги, узкие ущелья, подводный ландшафт, честная зона видимости... Несколько тяжелых гаубиц на вершине холма могли вполне успешно отбиваться от нападающих

В 1997-м Крис Тейлор создал лучшую RTS всех времен и народов. Способен ли он на новый подвиг?

просто из-за тактически выгодного положения. Это было невероятно, немыслимо! Сами гаубицы, а также танки, танкетки, шагающие роботы, вездеходы и прочие К-боты, как мы их называли, были (снова впервые) изготовлены из настоящих полигонов, существенно отличались размерами, обладали множеством движущихся частей и старательно «отрабатывали» изгибы ландшафта. Как завороженные, мы часами любовались на танки, которые задирали кверху орудийные жерла, пытались взобраться на горную кручу, или на шагающие машины, вращавшие туловищем в поисках очередной жертвы. Сегодня даже упоминать об этом глупо, но мы, дети плоских спрайтов, находились в полном восторге.

Вот еще: TA была очень простой и честной игрой, это была война в чистом виде, праздник тотального дестроя, настоящая мясорубка, в которой юниты производились и гибли тысячами, — без примесей сюжета, человеческих эмоций и вмешательства дизайнеров. В TA не было апгрейдов и прочих заклинаний — только куча построек и гигантское производственное дерево. В игре не было ни одного белкового персонажа — разумеется, из-за ограничений на количество полигонов в кадре, — но эта вынужденная безлюдность вытащила TA на метафизическую вершину, которую больше никому так и не удалось покорить. Две груды хорошо вооруженного металла, Arm и Core, без особой цели, но с невероятным упорством уничтожали друг друга, усеивая мертвые декорации мертвыми остовами машин.

На поля сражений оригинальной игры создатели запустили невиданное количество юнитов: сто пятьдесят! Более того, на сайте Cavedog каждую неделю появлялись новые средства уничтожения, аддон добавил еще 75 машин, а затем подтянулись народные умельцы. Понятное дело, ориентироваться в такой феррум-массе было совершенно невозможно, — игроки комплектовали свои армии чем попало, ориентируясь скорее на эмоциональные пристрастия, привычки и опыт прошлых сражений, чем на навязанные дизайнерами шаблоны и схемы. В то время как Blizzard годами вылизывала баланс сил в своем StarCraft, Cavedog выпустила редактор для создания новых юнитов и вручила его в лапы нам, обезьянам. Это было так восхитительно и глупо одновременно!



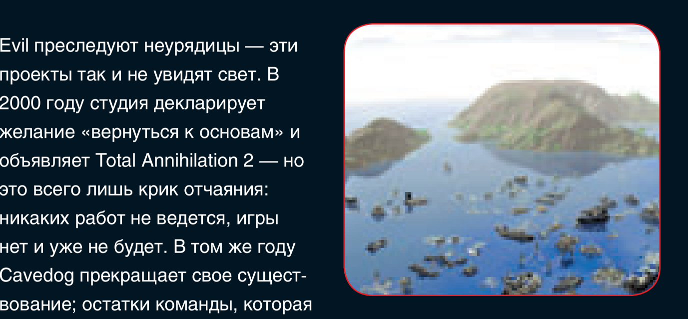
НАЧАЛО КОНЦА

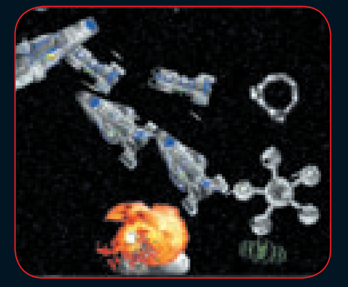
В 1998 году, сразу после выхода первого аддона The Core Contingency, Крис Тейлор и несколько соратников покидают Cavedog, чтобы открыть-таки собственную студию — Gas Powered Games. Cavedog на волне успеха, о ней знают все, от нее ждут новых, потрясающих свершений, новых рекордов. Cavedog расширяется, пробует себя во многих жанрах. Многообещающий Amen: The Awakening должен сыграть на поле Half-Life, TA: Kingdoms — потеснить Blizzard на сказочном фронте, а Рон Гилберт творит в своей мастерской революционную РПГ Good & Evil. Однако фортуна, похоже, поворачивается к «Катакомбной собаке» волосатым задом. TA: Kingdoms с ее трехмерными рыцарями и драконами едва ворочается на компьютерах того времени, многопользовательский режим назван «шагом назад», а сама игра — «Total Annihilation, которую лишили магии» (разумеется, ведь мы знаем секрет этой магии). Команды Amen: The Awakening и Good & Evil преследуют неурядицы — эти проекты так и не увидят свет. В 2000 году студия декларирует желание «вернуться к основам» и объявляет Total Annihilation 2 — но это всего лишь крик отчаяния: никаких работ не ведется, игры нет и уже не будет. В том же году Cavedog прекращает свое существование; остатки команды, которая некогда владела умами хардкорных поклонников RTS, возвращаются в Humongous работать игры для самых маленьких...

Эта грустная история взлета и падения Cavedog могла бы означать финал и нашей истории, истории Total Annihilation. Но не тут-то было. Издатель прекратил поддерживать игру, онлайн-сервис Boneyard перестал работать. Но вместо того чтобы разойтись по домам, поклонники TA через ЧЕТЫРЕ ГОДА после выхода игры понесли ее на руках дальше — и сделали еще лучше.

ПРИКАЗАНО ВЫЖИТЬ

TA не отличалась особенным качеством изготовления: несмотря на три поколения официальных патчей, в игре встречались нелепые ошибки, а острота ума местного AI почти сразу перестала устраивать опытных игроков. Даже средства для редактирования, выпущенные Cavedog (TAE), были признаны неудобными — и заменены инструментами собственного изготовления (Annihilator). Секрет удивительного долголетия TA во многом кроется в архитектуре игры: как только хакерам-любителям удалось взломать архивный формат хранения внутренних данных HPI, модификаторам открылись утробные механизмы TA, — изменить в игре можно абсолютно все:





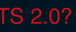




вверху Перед вами панорамный вид 3D-армий из мода Absolute Annihilation. Впечатляет?
в центре Final Frontier TA. Тотальная аннигиляция в космосе? Почему бы и нет. Под влиянием Homeworld поклонники TA начали создавать космические и «смешанные» моды.
внизу Вторая весна Total Annihilation. Любительская разработка TA Sping (http://taspring.clan-sy.com) транслирует трехмерные модели и душу TA в новое, полностью трехмерное тело. Модели юнитов и внутренняя игровая среда взяты из оригинала. А вот эффекты и рельеф местности пришлось ковать заново — старые никуда не годились.

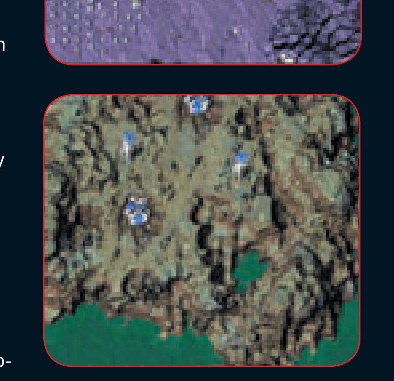
AI, модели юнитов, скрипты, карты, заставки, миссии, что угодно.
Первым делом энтузиасты занялись приведением игры в порядок: Uberhack (www.planetannihilation.com/bsr) не менял внешний вид, но серьезно совал нос во внутренние дела механики и баланса. Сердце этого мода перестало биться в 2002 году, однако ему на смену пришли другие. Switeck's Bugfix (http://switeck.tauniverse.com) создатели называют «модом для тех, кто не играет в моды, или последним неофициальным патчем TA».
Авторы еще одного мода, Absolute Annihilation (www.planetannihilation.com/aa), «продолжают двигаться с того места, где остановились разработчики Uberhack»: мод не только исправляет ошибки, вводит в игру новые юниты и существенно меняет баланс сил — улучшены визуальные эффекты и анимация юнитов. Судя по всему, работа еще не окончена, потому что сайт AA — и это невероятно! — продолжает обновляться до сих пор.
То, что любителям WarCraft или C&C было поднесено на блюдечке с голубой каемочкой, фэнам TA приходилось ковать лично. За годы жизни игры дилетантами было создано несколько сот различных программ, так или иначе расширяющих ее возможности. Для наведения порядка во всем этом мод-хозяйстве был учрежден TA Mutator (quantum.tauniverse.com). Парни из Swedish Yank Spankers подняли ограничение на количество юнитов до 5000 в кадре и сделали TA Demo Recorder, который подстегнул популярность многопользовательских баталий. Другие герои сумели заставить отлитые в пластике деревья шелестеть листвой. Отсутствие внятного сюжета, диалогов, людей, сложных в изготовлении спрайтовых юнитов и текстур ландшафта сыграли TA на руку — игра превратилась в конструктор LEGO, из которого каждый мог собрать себе что-нибудь по душе.
Со временем в Сети появились супермаркеты карт и даже искусственного интеллекта. Самый популярный картографический ресурс — T.A.M.E.C. (TA Map Evaluation Center, www.planetannihilation.com/tamec), в лучшие времена поддерживался бригадой из двадцати волонтеров, которые занимались сортировкой и детальным рецензированием поступающих карт. Сегодня в недрах этого TA-хранилища содержится ровно 1998 карт. Другой интересный сайт, AI Central (www.planetannihilation.com/aicentral), хранит на своих полках заспиртованные мозги целых рас и отдельных юнитов. «Cavedog никогда не считала улучшение AI задачей первой необходимости, — пишут идеологи AI Central. — Верхом совершенства «официального AI» можно считать патч v2.0b1 — эта версия Cavedog-интеллекта бьет саму себя в версии v3.1c».
Отсюда можно скачать улучшенные скрипты для каждого юнита (в отдельности или целые пакеты) — к примеру, самую свежую, пятнадцатую инкарнацию знаменитого Queller AI, «результата пятилетней работы, абсолютного чемпиона на фоне других любительских умов».
Пока одни доводили игру до ума, другие на ее основе создавали тотальные конверсии, придумывали целые расы и отстаивали их право на жизнь в многопользовательских Интернет-стычках. Кстати, изучая окаменевшие останки народного творчества (впрочем, некоторые конверсии все еще живы и развиваются!), приходишь к мнению, что их авторы пытаются средствами TA изобразить окружающий (виртуальный) мир (не без успеха, заметим). Так, в дебрях Интернета можно найти посвященные TA Command & Conquer, Dune 2, Red Alert, Mechwarrior, Warhammer 40k, Axis & Allies, Operation Barbarossa, Final Frontier, Starship Troopers, Independence, Gundam Annihilation и, конечно, Star Wars... К сожалению, время беспощадно с Total Annihilation — некогда революционная графика сегодня тянет игру назад. Впрочем, создатели TA Spring (http://taspring.clan-sy.com) обещают в скором времени решить эту проблему — они нашли способ переместить душу TA вместе со всеми юнитами и AI в новое, трехмерное, высокополигональное тело.



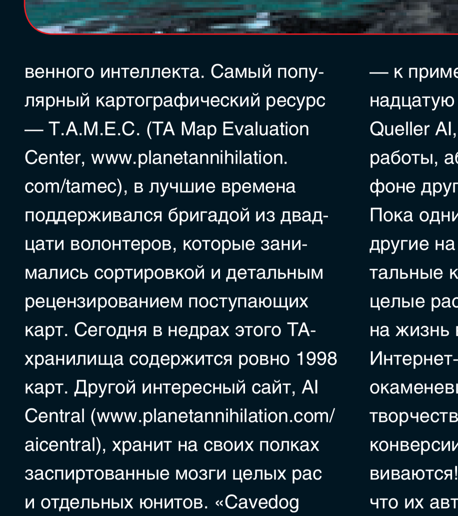


RTS 2.0?

Вряд ли Крис Тейлор мог предположить, что его детище протянет эти долгие восемь лет. TA-ветераны поднимают головы, пробуждаясь от векового сна, — их разбудила новость о Supreme Commander. Все ожидают от Тейлора второго чуда, RTS 2.0. Сможет ли «духовный наследник» TA повторить успех своего предка и нужен ли такой «успех» Gas Powered Games и THQ? Пока что разработчики держат класс: рассказывают о крейсерах размером в полтора экрана и рекомендуют обзавестись видеокартой с поддержкой двух мониторов — так будет удобнее руководить глобальным сражением на стратегическом и тактическом уровнях. Неужели Тейлор и THQ действительно собрались немного потрясти дряхлое дерево RTS?! Зануд и пессимистов попрошу выйти из класса.







вверху Тотальная конверсия **Star Wars: Total Annihilation**, имперская база во всей красе. Говорят, разработчики добавили в игру много техники и персонажей — о которых не слышал даже Лукас.
в центре Высеченный в базальте, абсолютно неинтерактивный, замерший под одним углом рельеф TA казался нам тогда воплощением технологичности — ведь он был трехмерным!
внизу Мода на юбер-юниты завидной величины и мощи пошла со времен TA. Крист Тейлор обещает развить эту идею в Supreme Commander. Юниты в пару экранов размером и двухмониторные системы для контроля из космоса и на местах? Давно пора.

ТЕМА

экспоненты

роман. часть 2

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

E3®

ДЕНЬ ТРЕТИЙ
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO, ЛОС-АНДЖЕЛЕС, ПЯТНИЦА, 20 МАЯ 2005 ГОДА

Саку Лехтинен, арт-директор Remedy: «Please don't shoot».

35. КОЛЯ, КИНО И ФИННЫ, СОРОК ВОСЕМЬ ЧАСОВ П.С.

Десять утра, самое-самое начало дня номер три. Коля протирает глаза, обнаружив себя в короткой, но какой-то очень толстой очереди. South-холл если и проснулся, то не весь и не везде: еще не горят все положенные огни, будочницы только занимают свои места... Впрочем, из каморки, в которой ATi приютила финскую Remedy, уже выходят посетители первого двадцатиминутного сеанса. Показывают психологический экшен-триллер Alan Wake.

Все-таки Remedy — отрада теоретика-маркетолога. Короткое псевдоанглоязычное имя героя выносится в название, и в общественном сознании эти одноименные сущности продвигают друг друга в автоматическом режиме. Нашим чухонским родственникам остается лишь бодро шагать по пахнущему восторгом следу и подбирать-подбирать-подбирать — как это уже было раньше с Max Payne.

Традиционная кинематографическая Remedy-аура подавляет внутренний самоанский протест: это же почти кино... ну и что, что пресс-представители загоняются, как на мясокомбинат, партиями по десять-двенадцать голов? Тушите уж свет, родные, и зажигайте свой большой экран! Финны прибыли на E3 в полном руководящем составе: Колиным сеансом заправляет арт-директор Саку Лехтинен, его сменщики тренируют полное йоговское дыхание снаружи.

Тонко чувствующая дух времени Remedy от доминирования slo-mo и гангста-выворачивания пистолетов пришла к примату психологизма и воспеванию богатой внутренней жизни. Алан Уэйк не морпех и не диссидентствующий ученый — он писатель. «Поздоровайтесь с Аланом!» — восклицает Саку, давая крупный план. Все присутствующие начинают лихорадочно вспоминать, на кого из финских эгоцентриков похож новый персонаж, но так и не приходят к единому выводу. По Колиному мнению, Алан есмь усредненный Брат Болдуин и одновременно готовый к употреблению типаж для ТВ-впаривания на тему «Как придать щетине дополнительный объем».



игра Alan Wake (www.alanwake.com) | жанр Психологический экшен-триллер | платформа PC, PS3, Xbox 360 | разработка Remedy Entertainment (www.remedy.fi) | релиз Дата не объявлена

Алан, как и полагается писателю, находится в симбиотических отношениях со своей музой, по совместительству невестой (fiancee, не bride). Никаких пакостей в духе Джойса и его Норы: заснув рядом с подругой, Алан попросту видит сны. Страшные; и превращает их в коммерчески успешные книги. Невеста пропадает, и Алану приходится туго. «No write, no sleep», — поясняет Саку. Внимающие согласно кивают.

Рекуперации для Remedy поместила героя в Брайт-Фоллс, Вашингтон. «Это маленький американский городок, приветливый при свете дня; но у каждого из жителей есть своя Страшная Тайна — и ночью она лезет наружу. В общем, мы вдохновлялись Twin Peaks, чего уж там». Саку начинает гонять героя по Брайт-Фоллс, пешком и на джипе. Аборигенов не видно, показываются в первую очередь отсветы линз фонарика и фар. «Свет — лучший друг Алана, никогда не ходите без фонарика, парни; не смейтесь и не упоминайте Морпеха — ужасы ночи в Alan Wake будут реагировать на свет, бежать от него», — поясняет демонстратор.

Мало того что Алан попадает в копию Твин-Пикс; он умудряется подцепить музу, похожую на оригинал, и его персональные кошмары возвращаются, по ночам просовывая лапы в реальность. Городок с окрестностями представляет собой единое жизненное пространство площадью во много квадратных миль, прямо как в «Шоу Трумана», и м-р Лехтинен, словно вообразив себя демиург-персонажем по имени Кристоф, начинает крутить рукоят-



Alan Wake

Алан Уэйк, писатель-симбионт с кельтскими сумерками в глазах. Есть подозрение, что на прическу Алана скорость ветра влияния не оказывает.

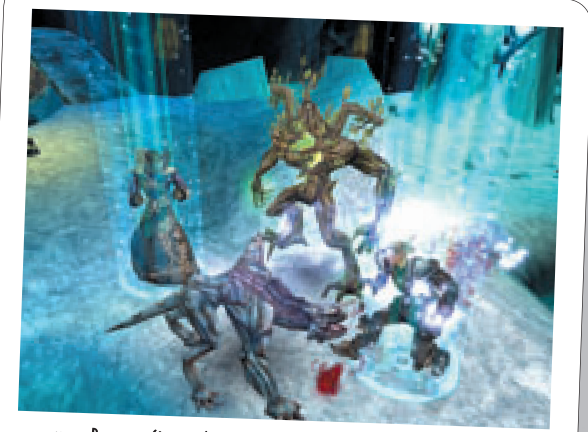

Alan Wake

Новая любовь двоюродных финских земляков — солнечные зайчики.

игрока, затягивает Саку новую песню, вы не будете уверены, происходят ли некоторые вещи на самом деле или только в воображении Алана. Алан бежит к подножию заброшенного маяка, рвет дверь (заперта), разворачивается, по реальности проходит рябь, на Алана надвигаются зловещие фигуры в темных хламидах... Затемнение. Было бы страшно, если б на заднем ряду кто-то не помянул Ситхов. А где пистолет или хотя бы осиновый кол, интересуются писаки. Всему свое время,

ки, ставя облачность и ветер на максимум. Тучи сгущаются, шумит камыш, деревья гнутся, с них срывает листья, а с крыш домов — черепицу. Убрав облачность и умерив ветер, Саку долго показывает персональные тени, которые горные ели отбрасывают в ущелье. Физические роскошества не исчерпываются реалистичной погодой, публике демонстрируется скатывание с крутого склона бревен и камней. Публика впечатлена — один из камней ломает дерево и меняет направление движения. Посмотрите, какой далекий горизонт, говорит финн. — Не-а, лучше покажите ужасы, настойчиво просят зрители во тьме.

Мы собираемся поиграть с объективным и субъективным восприятием героя и



игра Dungeon Siege 2 (www.microsoft.com/games/dungeonsiege2) | жанр Экшен-РПГ | платформа PC, Xbox | разработка Gas Powered Games (www.gaspowered.com) | издание Microsoft Game Studios (www.microsoft.com/games) | релиз Август 2005 г.

ответствует Саку и начинает прощаться.

Если Remedy выбирает психожанр, значит, пришло время (то есть придет), думает Коля. Самое главное, что финны, в Max Payne старательно сработавшие расходящиеся от пуль волны воздуха, явно настроились влезть в темный мир писательства очень глубоко. Коля готов снять белую панаму уже за цитирование Дилана Томаса («Do not go gentle into that good night. Rage, rage against the dying of the light»). Почему вы не назвали героя Finnegan Wake, Саку? Копирайт? — Нет, слишком много слогов...

Dungeon Siege 2

В наши дни, выводя собаку на прогулку, приходится надевать броню и брать в руки массивные колюще-режущие предметы. Разгул стаффордширов...

36. Скар, сорок восемь часов десять минут п.с.

«Ну привет, а это что?» — Сотрудник приставочного стенда Microsoft в майке с логотипами ATi и Xbox 360 подводит слегка потерявшегося Скара к стойке с надписью «Dungeon Siege 2». Гм. Кхгм! Кто бы мог самостоятельно прийти к заключению, что площадка под вывеской «Games for Windows» не свалка третьесортного кода, а специальный Microsoft-полигон для ПК-проектов? («Скрывается от федеральных властей?» — гадает Скар.) Неисповедимы пути БГ.

Что же до Dungeon Siege 2, то Скар, к собственному удивлению, находит ее вовсе не такой уродливой, как пытаются внушить скриншоты уже целый год. В движении резкие грани полигонов сглаживаются, животные перестают походить на произведения абстрактного искусства из коллекции музея Д'Орсэ, а типологию монстров можно сверять по Большой советской энциклопедии.

Игровое пространство, исключительно по просьбам трудящих, украшено россыпями телепортеров. Один шаг, и из зимы с ее белыми волками, гигантскими стрекозами (видимо, из тех, что бездарно пропели весь солнцепек и ожесточились) и медведями Скар попадает в знойные пески с агрессивными двуногими гиенами, крабами и скорпионами несладких пропорций. Гадов... слишком много,


Dungeon Siege 2

Пожалуйста, не смотрите на шею женщины в зеленом. Сейчас ее подхватят санитары в черном, и шейные позвонки встанут на предусмотренное природой место.

каждый новый шаг дается партии с великим трудом, ибо на него уходит полтораста лихорадочных кликов левой кнопкой. Именно так! Dungeon Siege 2 отказалась от порочной практики малой автоматизации, и расслаблен-

ного указания цели теперь недостаточно, чтобы запустить смертоносную карусель из шести мясников при ручном осле. Каждый удар требуется выстрадать: нет клика – нет удара! Остается лишь благодарить Криса Тэйлора (сурового внешне, но филантропа внутри) за способность клириков восстанавливать героическое здоровье самостоятельно и вовремя, без



Rise of Nations: Rise of Legends

Стим-Сити? — Восторг!



игра Rise of Nations: Rise of Legends | жанр RTS | платформа PC | разработка Big Huge Games (www.bighugegames.com) | издание Microsoft Game Studios (www.microsoft.com/games) | релиз Весна 2006 г.

особых понуканий со стороны гоночных педалей, авиационного джойстика и прочих маловероятных в своеобычной РПГ аксессуаров. Удар, удар, еще удар, еще удар, и вот... Скар с интересом наблюдает, как партия, только что выдававшая в среднем от ста до пятисот damage-очков с носа, вдруг отваливает подвернувшемуся членистоногому целых семь тысяч призовых морального и физического ущерба! Если бы мир DS2 был круглым, безвинная тварь наверняка вышла бы с другой стороны. Особую тайную радость доставляют ручные питомцы. Разработчики обещают целую плеяду альтернатив доброму ушастому ишаку, ибо лишь скорпион размером с бульдозер сможет принять от игрока подношение в виде пары мечей и старой кольчуги и, съев предложенное, стать больше, сильнее и выносливей карьерного самосвала «БелАЗ».

37. КОЛЯ, ИГРЫ ДЛЯ WINDOWS, СОРОК ВОСЕМЬ ЧАСОВ ТРИДЦАТЬ МИНУТ П.С.

Колин белый адвокат Скар очень долго и зло смеялся в рацию над «Games for Windows», названием ПК-стенда Microsoft, всхлипывал и даже, вероятно, крутил пальцем у виска: не к добру это – забывать свои корни, не к добру... А в сторону Xbox 360 и PlayStation 3 адвокат, уже после выставки, в безмятежье вечерней текилороючной на Figueroa-стрит, делал безотказный, отработанный за годы выпад: пока next generation-консоли доберутся до потребителей, ПК убежит далеко вперед.

Запруженность ПК-резервации косвенно намекала на правоту Скара: к Age of Empires III пролезть напрямую было очень тяжело, поэтому Коля пошел в обход. Первой на пути попалась Rise of Nations: Rise of Legends. Чертов аддон, подумал Коля, и ошибся: это Rise of Nations Light. Два основных ресурса и всего несколько специальных, зато вместо generals – привычные герои, в том числе владеющие заклинаниями; юниты стали крупнее и жирнее, по полю боя мотаются странные четырехрукие вроде бы джинны, но присутствует и Удивительный Механический Паук (что ценно, без Кевина Клайна и Уилла Смита; но, увы, и без Сельмы Хайек). Рас всего четыре, и они вовлечены в популярный и востребованный конфликт «магия против технологии», но показывались две, и если публика из «Тысячи и одной ночи» особого отклика в Колиной душе не вызвала, то steam-punk-клан поверг в восторг: не только пауки, но и гигантские мортиры прямиком из «Пятисот миллионов бегумы». Или из «Машины различий». Один из «технологических» героев – реплика железного нациста из Hellboy. Переориентация на младшую возрастную группу не тотальная – любимый OMX режим «захвати мир» на месте, только мир другой. Волшебный.

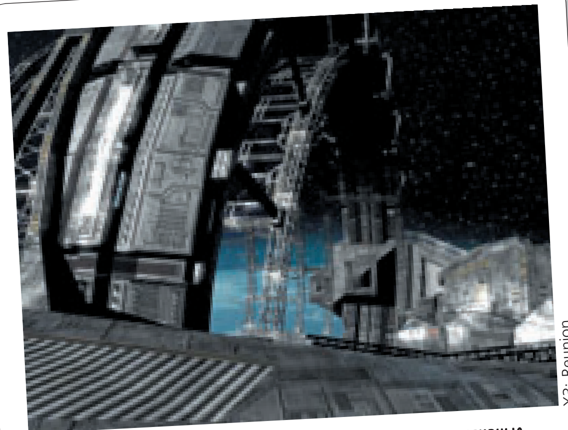
Человек из Egosoft, представленной на Microsoft-стенде по причине намерения дружить с Xbox, был готов говорить об X3: Reunion очень долго – на фоне неиграбельного демо, посвященного в основном космическим станциям с задниками из планет и звездных восходов-закатов. Вселенная будет больше, чем в X2: до ста сорока секторов (теперь разного разме-



игра X3: Reunion (www.x3-reunion.com) | жанр Симулятор космического стиля жизни | платформа PC, Xbox | разработка Egosoft (www.egosoft.com) | издание Enlight (www.enlight.com) и Deep Silver (www.deepsilver.net) | релиз 2006 г.



Гордится ли Вэнс Хэмптон (Ensemble Studios) своим (и коллег) LP-детищем? Несомненно. И, знаете, мы его и понимаем, и одобряем. Несмотря на сериальность, продукт Ensemble дает из разряда «дайбоже».


X3: Reunion

Вниманию E3-посетителей предлагались вот такие медитативные космические пейзажи.


игра Gauntlet: Seven Sorrows | жанр action/RPG | платформа PC, PS2, Xbox | разработка Midway Games San Diego | издание Midway Games (www.midway.com) | релиз 4 кв. 2005 г.

ра); NPC будут разгуливать по станциям, AI будет случайным образом вызывать природные катаклизмы и войны между расами; а игрок сможет способствовать росту рентабельности своих торговых путей с помощью подрыва расположенных в стороне от них станций, потому что в X3 намечается реалистичная модель спроса и предложения. I love it, обрадовался Коля.

Age of Empires III расположена на антресолях, и Коле приходится карабкаться по узкой лестнице.


Age of Empires III

Штурм форта времен войны 1757-1763 гг.: англичане ломят, французы гнутся.

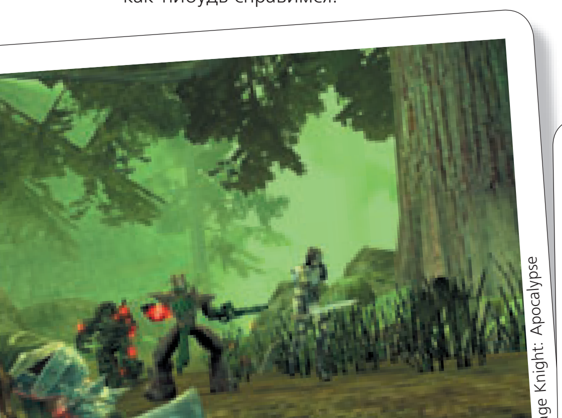
игра Age of Empires III | жанр RTS | платформа PC | разработка Ensemble Studios (www.ensemblestudios.com) | издание Microsoft Game Studios (www.microsoft.com/games) | релиз 1 ноября 2005 г.

Вознагражден ли он за усилия? Пожалуй... Отличительной чертой всех Age of Empires было то, что каждый раз потрясающий для своего времени внешний вид неблагодарно воспринимался как должное. Вот и сейчас: да, паруса отражаются в воде, волнение на море один балл, из труб колониального поселения идет легкий дымок, над лесом — туман. Так оно и должно быть; содержание не должно затмеваться, а только оттеняться. Тема этой серии — «кастомизация» своей нации, возможность идти разными путями через века исследований, колонизации, индустриализации и империализма; только перейдя в последний ценой невероятных затрат мяса, древесины и денег, игрок получает относительную независимость от home city. Последний отстраивается за океаном и в течение всего сеанса игры помогает ресурсами, доставку которых может легко блокировать противник. Неподъемная плата за переход в последний век — практически цена победы: со скорострельными ружьями задавить отсталых соперников не составит труда. Однако на экране второй по очередности век, понурая французская лошаденка тащит по грязи примитивную пушку, рядом неровным строем топают мушкетеры. Идет война с англичанами, которых Вэнсу Хэмптону, не-главному дизайнеру из Ensemble, удается атаковать с тыла и обратить в бегство: в этой серии фланговые и прочие маневры имеют большое значение. Индейцев истреблять невыгодно: строительство торгового outpost'а около становища племени склоняет краснокожих на сторону игрока и дает «племенной» бонус: мохауки, например, обучают бледнолицых неким сельскохозяйственным премудростям, и пища (то есть мясо) начинает поступать в закрома быстрее. Кроме альтернативных путей технологического развития, игроку придется выбирать между политиками (нечто вроде «Континентального конгресса» в древней Colonization), среди которых бывают как улучшающие отношения с автохтонами гуманисты, так и средней руки диктаторы вроде некого El Presidente.


Gauntlet: Seven Sorrows

Теоретически, геймплей приветствует партию из четырех героев — трое из них, по-видимому, слишком стеснительны, чтобы показываться на публике.

«Ах, вы из России... — Вэнс бросает взгляд на случайно перевернувшийся бэдж. — Радуйтесь, мы ввели в игру русских и их лучших друзей — турок-османов». Коля обеспокоенно осведомляется, нет ли в игре, чего доброго, Коши Г., но, получив ответ формата «Who is...», переводит дух. Ффф, нет, ура! А уж с турками как-нибудь справимся.



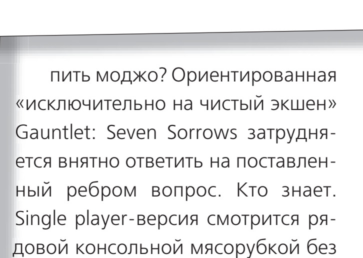
Steam Spider Attacks!



Сид М., звезда джанки-трейлера.



игра Sid Meier's Civilization IV | жанр Походовая стратегия | платформа PC | разработка Firaxis (www.firaxis.com) | издание 2K Games (www.2kgames.com) | релиз 1 ноября 2005 г.



игра Mage Knight: Apocalypse | жанр action/RPG | платформа PC, Xbox 360 | разработка и издание Namco (www.namco.com) | релиз 2 кв. 2006 г.

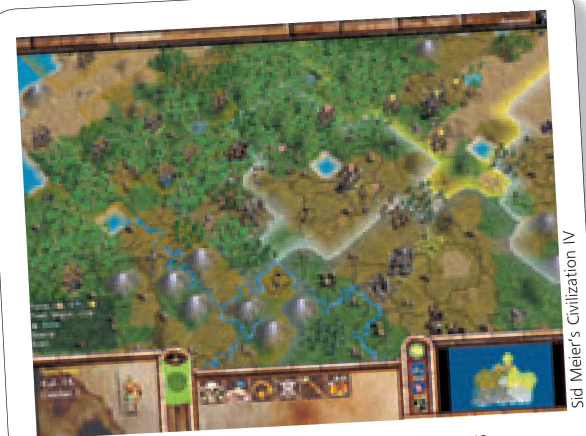
38. СКАР, СОРОК ВОСЕМЬ ЧАСОВ ТРИДЦАТЬ МИНУТ П.С.

Недолгий поиск выявляет неподалеку еще пару соперников Dungeon Siege 2 на благодатной ниве клонирования action/RPG-продуктов Blizzard. Это Gauntlet: Seven Sorrows (Midway) и Mage Knight: Apocalypse (Namco). Оба проекта работаются приставочными гигантами, оба с соответствующим происхождению содержанием — и говорящими именами! Печаль и апокалипсис: куда бежать с поминок Diablo? Первые две позиции в рядах траурного марша занимают неожиданные персонажи: экс-Interplay Джош Сойер (Planescape: Torment, Icewind Dale) и не нуждающийся в представлении Джон Ромеро. Эсквайры и главные дизайнеры Gauntlet, оба два. С грустью в глазах Скар наблюдает старания Midway вернуть громкое имя первой action/RPG в истории компьютерных игр. Консольщики с легкостью приобрели лицензию и пару именных дизайнеров, но можно ли купить моджо? Ориентированная «исключительно на чистый экшен» Gauntlet: Seven Sorrows затрудняется внятно ответить на поставленный ребром вопрос. Кто знает. Single player-версия смотрится рядовой консольной мясорубкой без страха, упрека и мысли в глазах. Зато многопользовательский режим действительно способен удивить даже бывалого ПК-игрока. Скару нравится идея «натяжения» заклинаний между несколькими игроками. Так, пара скооперировавшихся персонажей неожиданно протягивает между собой потрескивающее электричеством поле или огненную гряду. Три героя создают треугольник, вся площадь коего немедленно заполняется крохотными острыми льдинками незабвенного спелла Blizzard. Мило. Просто. Но мило.

Mage Knight: Apocalypse, к сожалению, лишена всех вышеприведенных достоинств, — кроме наистраннейшего названия, вызывающего в памяти призрак «Lady, The Mage and The Knight» бельгийской Larian Studios. Как хорошо помнят старожилы, с игрой действительно случился нечаянный апокалипсис. Что касается разработки Namco, ее может постичь сходная судьба, если дизайнеры не соберутся с мужеством привнести хоть каплю оригинальности в типовое экшен-приключение в бесконечных кишках невзыскательных уровней.

39. КОЛЯ, СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ТАЙКУНЫ, СОРОК ДЕВЯТЬ ЧАСОВ СОРОК МИНУТ П.С.

2K Games, свежее подразделение Take Two, неожиданно стало одним из ведущих стратегоиздателей. Подумать только, им удалось заарканить Сида М., восхищенно размышляет



Вместо надоевшего некоторым игрокам загрязнения в Civ4 вводятся гигиена и санитария. Проточная вода — помощник СЭС!

Коля, остановившись около очень большого экрана, на котором демонстрируется промо-ролик Civilization IV. Вокруг — лежат, сидят, стоят — еще около сотни зевак.

М-ра Мейера, очевидно, привлекают лавры чемпиона муви-трейлеров м-ра Лукаса, поэтому в Civ4-ролике лишь ненадолго мелькают вроде бы полностью трехмерный парусник, идущий вдоль коричневого берега, и вроде как полностью трехмерная вязанка пикейщиков, топчущаяся на не впечатляющей красотами стратегической карте. В Firaxis понимают, что на этом месте каждый поклонник их творчества подумает: «Суть не в одежке», и далее переключаются на забавничество: мастерски, кстати, отснятая «встреча группы анонимных Civ-a-holics», на котором выступают домохозяйка («One more tuuurn!»), гик (крупный план: красные кеды), некто по имени George W. и Сам («Здравствуйте, меня зовут Сид. Я — джанки»).

Подобные произведения искусства, конечно, милы, думает Коля, но все-таки отвлекают нас от главного — новой «Цивилизации», подкравшейся по обыкновению незаметно. Как и в Age of Empires III, знамя дня — выбор. Между бонусами двух лидеров цивилизации, между civics (как в Alpha Centauri, выбор в пользу «плохого» имеет свои плюсы, и общественный строй теперь не равняется одной только форме правления), между семью мировыми религиями. И — eXperience наконец-то приходит в 4X-мир по настоящему: специализированные горожане со временем порождают «великих людей», вплоть до пророков тех самых религий, а юниты имеют вариабельные promotions, дающие бонусы и специальные свойства опять-таки на выбор. Пугают разве что обещания сделать игру доступной и привлекательной для RTS-игроков. Впрочем, с помощью настроек классически ориентированные игроки смогут придавить поп-нововведения, как в SMAC и Civ3. Чудеса видны на карте мира, союзники делятся их эффектами, юниты состоят из нескольких фигурок (замена health bars), но это не главное. Главное, что наконец-то появится глобус, который хотелось увидеть со времен первой части (полтора десятилетия назад).

Безошибочно узнаваемый город, правда? Гибнут садовые насаждения Бель-Эр и Беверли-Хиллз.

Shattered Union — тоже походовая стратегия, славного прошлого, правда, не имеющая и повествующая о будущем. О будущем вполне вероятном, где Соединенные Штаты А. раскололись на семь частей. Учитывая горячую любовь техасцев к калифорнийцам и наоборот, а всех вместе — к обитателям Манхэттена, подобный вариант развития событий не исключен. На красочной стратегической карте игрок занимается вспомогательными делами: шпионодипломатией и производством, сиречь наращиванием военной мощи. При наличии таковой можно начинать войну; продемонстрировано было почему-то вторжение армии Новой Республики Техас в Калифорнию, ласковую E3-хозяйку. Карта штата состоит из нелюбимых многими «гексов», но трехмерна и отталкивающего впечатления не производит. Вдобавок Калифорнийская долина, Сан-Франциско и мост «Золотые ворота» воспроизведены топографически корректно. Вторжение захлебнулось именно из-за обилия непроходимых для наземных юнитов гор.

Ну и черт с вами, сказал демонстратор, выступавший от 2K, и в сердцах сбросил бомбу на замечательный город, аттестованный им как home of faggot democrats. Вы техасец, задает Коля глупый вопрос (собеседник — очень афроамериканец), или так шутите? Демонстратор молчит. На месте города с уничтоженным (стратегическим!) знаменитым



игра Snow | жанр Походовое пушерство | платформа PC, Xbox | разработка Frog City Software (www.frogcity.com) | издание 2K Games (www.2kgames.com) | релиз 1 кв. 2006 г.

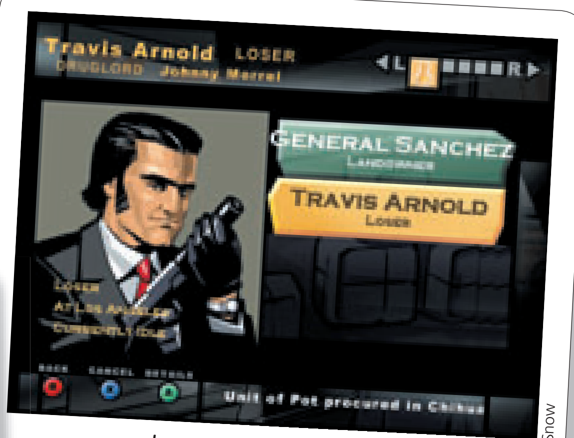


Тактическая карта штата.



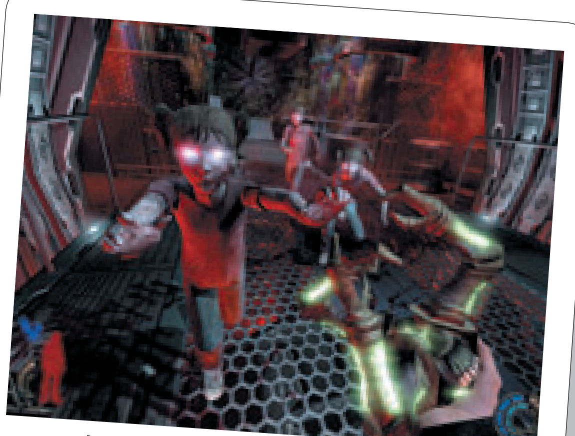
игра Shattered Union | жанр Походовая стратегия | платформа PC, Xbox, PS2 | разработка PopTop Software (www.poptop.com) | издание 2K Games (www.2kgames.com) | релиз 4 кв. 2005 г.

мостом — зона заражения в несколько hex'ов, не приносящая дохода и быстро убивающая пехотное подразделение, брошенное в нее безжалостной рукой. И что, можно вот так расшвыривать бомбы? — Да, но упадет репутация. — Гм, зачем она, если выборов Наиверховного Президента не предусмотрено и страну можно объединить только силой? — Кстати, одна из играбельных сторон — Европейский Экспедиционный Корпус. Вы ведь из Европы? — Великолепно. — Оружие можно покупать у русских: если не нравится «Абрамс», есть Т-95...



Snow

Loser — замечательный class kit.



игра Prey | жанр Галлюциногенный шутер | платформа PC | разработка Human Head Studios (www.humanhead.com), 3D Realms (www.3drealms.com) | издание 2k Games (www.2kgames.com) | релиз 2006 г.

Это почерк PopTop, сделавшей Tropico. Имя разработчика гарантирует, что игра не будет чрезмерно сложной: пока ничего страшного, есть артиллерия, стреляющая через один «гекс», захват радара позволяет наземным войскам расправляться с самолетами. Юниты, естественно, анимированы в пристойной для стратегии степени. Shattered Union производит жизнерадостное, карибское впечатление: завидев располосованные в лоскуты Соединенные Штаты, улыбаются и американцы, и люди из остального мира. Каждый по своим причинам.



ПорокЪ.

В игре под названием Snow Америка тоже разодрана на аппетитные куски, но здесь другое: внутренние таможни, введенные, чтобы помешать главному герою тащить из-за Рио-Гранде нехороший товар. Тоже, между прочим, походовая с. Проверять цены, копить на складах, нанимать сотрудников, которые растут в уровне и прокачивают специальные способности: стюардесса со все большей вероятностью соблазняет нужных людей, если не выдерживает check по умению sneak luggage; ганмен со все большей вероятностью выносит целые полицейские посты (combat check); у пушеров растет distribute skill. Игра оформлена простенько, Vice City-арт используется для комиксовой перебивки рывков по стратегической карте. Соблазнение и убийство осуществляются с помощью карт — seduce card и AK-47 card соответственно. Класс, думает Коля и смотрит на 2K-презентатора, сорокапятилетнего гика, которому тоже очень весело. Наверное, он из Flower Children. Так хочется думать. Потому что другие варианты пугают. Удаляясь, Коля напевает под нос песенку Скотта Маккензи про людей с цветами в волосах и странные вибрации поперек всей нации.



Тоже ПорокЪ.

40. СКАР, СОРОК ВОСЕМЬ ЧАСОВ ПЯТЬДЕСЯТ ПЯТЬ МИНУТ П.С.

Сидящий посреди Prey-кинопередвижки Скар в десятый раз удивляется, почему сотрудники ATi на входе в помещение не отсыпают гостям горстку грибов или пару пейотлей. На экране буйствует тяжелый псилоцибиновый мрак. Наверное, это не первая компьютерная игра, создаваемая под тяжелыми синтетическими и натуральными наркотиками. Скорее всего, выдержки из Кастанеды зачитываются на ежедневной летучке под кальян и «траву». Других выводов Скар, регистрируя абсолютный сюрреализм проис-


Prey

Разделение труда: монстр на стене, герой на полу. Подождите, это же Prey! Значит, монстр на полу, герой на потолке?

ходящего в демо-версии, сделать не может. Prey — апофеоз творчества обкуренных. Которым нельзя отказать ни в эрудиции, ни в интеллекте. Игра построена на курьезах из области геометрии и физики, а связующей цепью для головоломных задачек-уровней является сюжет о шаманском учении старого индейца и

Устав от прений на тему «Чего хотят игроки», фрустрированные и застрессованные сотрудники ATi то и дело бросаются в спортивный пляс. Лишь одно мучает Скара: где же Вечерний Радовский, почему не танцует?

злоключениях молодого бойца племени чероки, чью резервацию засосали и унесли в открытый космос неприветливые инопланетные жизнеформы. Приключение начинается как раз с мелочного хищения автомобиля, музыкального и игрального автоматов, нескольких столов, бара, бармена, девушки и крыши заведения на глазах у изумленного молодого человека по имени Томми. Заезжий шаман в голове будущего спасителя человечества приказывает Томми немедленно прекратить внутренний диалог и подкинуть дров в топку инсайд-огня.

Чтобы максимально точно представить архитектуру уровней Prey, Скар советует самому себе просмотреть на досуге альбом рисунков Мориса Эшера. «Водопад», «Поднимаясь и опускаясь», «Встреча», «Рептилии», «Рисующие руки» — вот оно. Плюс много режущего глаз неона и фирменные телепортационные окна-связки, лежавшие в основе оригинального Prey-концепта середины 90-х. Все смотрится крайне органично, хотя палитра, на взгляд совершенно трезвого Скара, могла бы быть чуть менее кислотной. Пара совершенно различных по выделке уровней склеиваются встык крохотной дырой в пространстве, оттуда выскакивают монстры, как только замечают слоняющегося в поисках выхода Томми. Один шаг вперед, и пол запросто превращается в стену, щелчок тумблером разом переворачивает уровень с ног на голову, и незаконтренные объекты с шумом рушатся на свои новые места. Время от времени на пути молодого индейца встают энергетические поля и просто физические преграды, — он преодолевает их прогулкой по сумеречному миру духов, походя отстреливая полупрозрачных привидений из призрачного лука. К слову, точно таким же способом Томми возвращает себе утраченную жизнь. Если его убивают, индеец не отправляется к боженьке, но приканчивает с десяток барабашек — и отправляется в материальный мир.

Prey зиждется на парадоксах. Еще секунду назад Томми раскуривал с дедушкой трубку мира, а теперь несется через внезапно возникший за дверью космос (Скар весело подмигивает Льюису Кэрроллу, с края, в первом ряду) в маленьком кораблике прямиком из Descent. Кэрролл баюкает крохотную копию Гейба Ньюэлла, который начинает неприлично пищать при виде гравиманипулятора,



игра Company of Heroes (www.companyofheroesgame.com) | жанр Стратегия в реальном времени | платформа PC | разработка Relic (www.relic.com) | издание THQ (http://thq.com) | релиз 2006 г.

единственного оружия крохотного космокорабля. (Парочку удаляют из театра.) Тем временем Томми подлетает к кукольному астероиду и, заметив на нем признаки жизни, садится — что немедленно приводит к вооруженному столкновению. Между тем линия экватора звездного тела, по Скаровым оценкам, не превышает пятидесяти метров...

Старый шаман вновь предлагает зрительному залу сесть, покурить, расслабиться, но на подиум вдруг вылезают дряблые бледнолицые брюханы из третьего DOOM. Пока хардкорные FPS-игроки тщетно нащупывают на ручках кресел клавишу «1», антураж вновь неуловимо переламывается и оборачивается парящим в гравитационных тисках кубом. Томми наблюдает, как последний сегмент куба встает на положенное место, затем в мгновение оказывается («Дорогая, я уменьшил индейца») внутри конструкции, увязшим в локальной баталии с очередным невообразимым



Работники Relic вдохновлялись картиной Дейнеки «Оборона Севастополя». Без сомнения.

продуктом дизайнерского подсознания... Неожиданно вспыхивает свет, зрители по-щенячьи озираются в ожидании подвоха. Из динамиков раздается голос мощный и чистый: «Обычный человек считает, что индульгировать в сомнениях и колебаниях — это признак чувствительности и духовности. Правда состоит в том, что обычный человек очень далек от того, чтобы быть чувствительным. Он обманывает себя не намеренно, но его маленький разум превращает себя в чудовище или святого; на деле же он слишком мал для такой большой формы, какую заполняют чудовище или святой...» Зритель без оглядки бежит.

41. КОЛЯ, THRU SOUTH HALL, ПЯТЬДЕСЯТ ЧАСОВ ПЯТЬДЕСЯТ МИНУТ П.С.

Замеченный Колей еще в первый день картонный дот, гордо торчащий между стендами «просто Microsoft» (для Xbox) и «Игр для Windows», принадлежит THQ, издающей как


игра Warhammer 40000: Dawn of War — Winter Assault (www.dawnofwargame.com) | жанр Стратегия в реальном времени | платформа PC | разработка Relic (www.relic.com) | издание THQ (http://thq.com) | релиз Октябрь 2005 г.

Warhammer 40000: Dawn of War для PC, так и «Губку Боба» для всех платформ. За переодетыми в приблизительно достоверных солдат «качками» с Венис-бич в квадратных штанах сгущается толпа. Как ни странно, вовсе не около Warhammer-аддона. Неужели шум и гам по поводу Company of Heroes, RTS про Вторую мировую? Мировая пресса радостно подтверждает. На третий день немудрено свихнуться, но чтобы все разом, раздумывает Коля и заглядывает (на всякий случай) поверх голов. И быстро понимает, что Relic канализировала творческую энергию именно в направлении нормандских пляжей, а не далеких заснеженных планет.

Company of Heroes делает предварительные реверансы в сторону кино: в игре предусмотрен moviemaker tool, который позволит в уже пройденной миссии «привязывать» камеру к различным точкам на поле боя, солдаты (уже не «юниты») бывают различных типоразмеров и щеголяют в униформе различной степени замызганности и затасканности. Крупные планы, этот бич трехмерных RTS, больше не заставят исступленно крутить мышеколесо назад: Essence engine вытягивает подробный вид на уровень шутера-хорошиста и даже выше — складки шинелей отбрасывают тени. Общие планы не менее выгодны: разлетающиеся осколки, тряпично-кукольные эффекты (честное слово, Teddy Bear — более подходящий термин, чем ragdoll) и прочие элементы обязательной программы. Произвольная программа — физика (к игре привит Havok). Как именно обрушится жилище какого-нибудь несчастного французика, зависит не только от того, в какое окно влетит снаряд из пушки «Тигра», но и от расположения несущей стены и стройматериалов, пошедших на ее изготовление. Relic четко понимает выигрышность и идеологическую правильность связки «физика — геймплей»: солдатики прячутся в воронках, оставшихся от свежих разрывов, и игрок при желании сможет выкопать такое укрытие намеренно, вблизи от неприятельских окопов.

Для того чтобы мыслить конструктивным образом, игрок освобожден от микроменеджмента рядовых: взвод солдат вдали от поля боя представляет собой разрозненную толпу, но при вступлении на хорошо простреливаемую улицу бойцы самовольно начинают передвигаться пригнувшись и напропалую прикрывают своих buddies in arms.

Warhammer 40000: Dawn of War - Winter Assault

Советские пехотинцы в касках «Сфера» идут в атаку при поддержке бронетехники. На заднем плане вторым темпом атакуют старослужащие.

Авианалет заставляет личный состав спешно бросаться на землю ничком; тем не менее предполагается, что игрок будет любоваться подобными зрелищами только мимолетно, будучи поглощенным решением физических ребусов с помощью танков, обваливающих неприятельские окопы, рвущих колючую проволоку и проламывающих стены с целью коварного выскакивания в тыл или наперерез.

Environmemtal strategy — так позиционируют игру ее авторы. Естественно, ни о каком строительстве баз не может быть и речи, для получения подкреплений в Company of Heroes требуется захватывать стратегически аппетитные точки. Игра либо закроет жанр (своим телом, растолкав конкурентов), либо пробудит дополнительный, болезненный уже интерес к истории середины прошлого века. Чтобы помнили и чтобы ревизионисты не дремали…

Демо-версию Warhammer 40000: Dawn of War — Winter Assault окружают куда менее многочисленные толпы поклонников с пластмассовыми фигурками Эльдаров и Орков-через-«кей». Зато на их лицах слезы счастья — Имперская гвардия вернулась! (Странно, что аддон именуется не Imperial Guard Strikes Back или даже Return of Imperial Guard, думает Коля.) Простые гвардейцы многоразмерны и всякомордны — в соответствии с новыми веяниями и с установлениями 40K-вселенной (они не какие-нибудь clone troopers, а жертвы всеобщей воинской повинности из разных миров); слабоваты, но многочисленны, и собственные здания могут использовать как бункеры, — чтобы перестрелять, нужно сначала развалить. Подпираемые для поднятия морали Комиссарами, новобранцы не способны сильно обрадовать W40K-гиков; оживление в рядах вызывают Огрины, мутанты-дуболомы с вулканических миров, дельно использующие свои ripper guns в качестве дубин.


Пушечное мясо Второй мировой не должно быть самоуверенным и хамоватым.

Не слишком погруженный в Warhammer 40K-вселенную Коля тоже испытывает эффект узнавания: если не обращать внимания на переростков, волной движущаяся на орков пехота и заснеженные руины напоминают Сталинград,

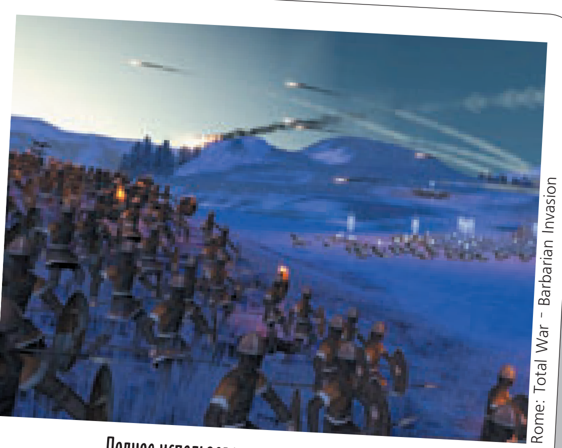
и имперские двуглавые орлы совсем этому не мешают: очевидно, потому, что танки, даже знаменитый одиннадцатипушечный Baneblade, выглядят очень советскими (некоторые исследователи, как было выяснено позднее, не исключают, что CA — главный прообраз Имперской гвардии; тогда далеко и больно стреляющая и потому очень дорогая в игре Basilisk Artillery — это, наверное, опоэтизированная катюша). Как и полагается в аддонах, четыре существующие стороны получат дополнительных юнитов (Эльдары — огненных драконов),

игра Rome: Total War — Barbarian Invasion (www.totalwar.com) | жанр Стратегия в реальном времени / походовая стратегия | платформа PC | разработка Creative Assembly (www.creative-assembly.co.uk) | издание SEGA (www.sega. com) | релиз 3 кв. 2005 г.

да и кампаний будет две — за бобра (проходится Гвардией или Эльдарами, на выбор) и козла (Орками или Chaos Marines, на выбор). Разноязыкие вселеннопоклонники тем не менее недовольны — они корневой приязни к Гвардии не испытывают и скорее предпочли бы увидеть на ее месте Tyranids или Tau. Но им не стоит печалиться, Relic слепит еще несколько продолжений.

В отличие от Creative Assembly, которой пришлось долго просить проглотившую ее SEGA разрешить сделать хотя бы одну добавку к Rome: Total War, параллельно с каторжным изготовлением приставочного экшена Spartan: Total Warrior, в котором фигурируют мифологические существа. Перед самым началом E3 SEGA-боссы милостиво разрешили CA продемонстрировать самоличные наработки в укромном уголке своей инсталляции, расположенной по соседству с THQ-бастионом.

Действие Rome: Total War — Barbarian Invasion разворачивается в период крушения империи; набор допмиссий вновь тяготеет к исторической точности: присутствуют остготы, саксы, гунны, вандалы, сарматы, викинги из аддона к предыдущей игре серии, Византия, поднимающие на поле боя мораль христианские священники (которые и в жизни зачастую были экс-друидами). Самое зрелищное нововведение — ночные битвы (знак того, что страдальцы из Creative Assembly работали над Barbarian Invasion в свободное время, по ночам). Среди восьмидесяти трех видов новомодных варварских отрядов есть несколько умеющих форсировать незначительные водные преграды и берсерки, впадающие в ярость только однажды, зато до самого конца битвы. На полюбившейся отдельным гражданам стратегической карте (границы провинций изменены) основным новшеством является способность варваров упаковать подчистую свое становище и вывезти его в соседнюю провинцию. Юстинианам, которые решат отвоевывать империю, придется несладко — и в оригинальной игре беготня за варварскими отрядами была изматывающей. Аддон должен выйти очень скоро; о том, что будет дальше, Коля предпочитает не задумываться. Потому что ему очень грустно.



Полное использование новых возможностей Rome: Total War — Barbarian Invasion: форсирование водной преграды в темное время суток.



игра Dungeons & Dragons Online: Stormreach | жанр фундаменталистская MMORPG | платформа PC | разработка Turbine Games (www.turbinegames.com) | издание Atari (www.atari.com) | релиз Ноябрь 2005 г.

42. СКАР, СОРОК ДЕВЯТЬ ЧАСОВ СОРОК МИНУТ П.С.

Все еще размышляющий над некоторыми геометрическими парадоксами Prey Скар останавливается, когда ему под ноги кидают пару кубиков и сообщают, что, судя по выпавшей комбинации, он страх как должен посмотреть Dungeons & Dragons Online. .EXE-резидент подчиняется, ибо нет ничего более унизительного, чем свара с DM.

Одна из неброских онлайновых ролевых игр сезона, Stormreach не способна тягаться с исполинами EQ2 или World of WarCraft. В Turbine это понимают и позиционируют проект в качестве конкурента зубастой онлайновой линейке NCsoft. Как и все бюджетные MMORPG-варианты, D&D Online использует систему одного хаба (собственно город Stormreach) для сколачивания партии и уровней, генерируемых «на лету» специально под небольшую группу персонажей (instances). Сигнал тревоги в голове Скара прибавляет громкости, когда его стендовый гид с гордостью сообщает о великом достижении Turbine: впервые в онлайновой игре используется real-time-блок! Безусловно, повод для шумного праздника. Особенно при общей невыразительности происходящего на экране.

Титул Dungeons & Dragons в заголовке обязывает к максимальной стилизации. Например, при столкновении персонажа с накрепко запертой дверью игровой движок выкатывает «DM-сообщение», в обиходе — подсказку. Из нее героический индивидуум узнает о возможности подобрать замок, выломать или спалить злополучное препятствие; каждый выбор, само собой, взвешивается на движковых D&D-весах и затем признается удачным или провальным.

Куда больше нравится решение отказаться от опыта, приобретаемого истреблением рядовых монстров. D&D Online поощряет не столько кровожадность, сколько изобретательность. Некоторым персонажам будет удобнее активировать ловушки, коих на игровых уровнях не меньше, чем в фильме об Индиане Джонсе, и тем самым испепелить, раздавить или нарубить гадов на котлетки. Вознаграждение же полагается за выполнение поставленных задач — обычно их несколько. Вместе с XP от монстров Turbine избавляется от порочной практики высиживания очков жизненной или магической энергии: в подземелье категорически не разрешается разбивать кемпинги, готовить еду на открытом огне и ночевать прямо на холодном полу. Возобновлению сил способствуют специальные алтари и телепортационные экскурсии обратно в город, но только при условии, если задание не ограничено по времени или партия не забралась слишком глубоко...

Ответдемон продолжает однообразно бубнить, не отрываясь от монитора. Сомнамбулический Скар, просчитав в голове варианты и приняв решения, по-английски, не попрощавшись, отбывает в сторону более бодрых FPS-стендов. Представитель Turbine бегства не замечает.


TimeShift

У автомата из параллельного мира магазин ДОЛЖЕН быть сбоку.


Dungeons & Dragons Online: Stormreach

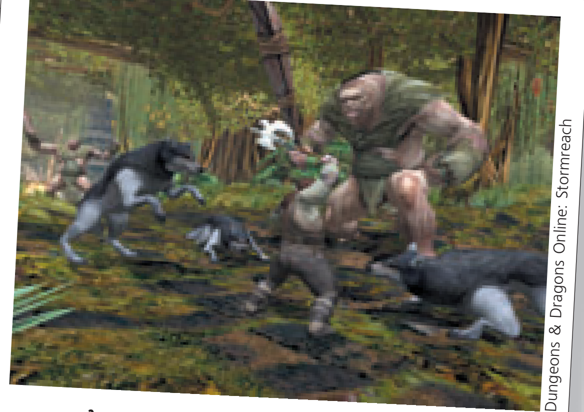
Столкновение болельщиков «Манчестера» и «Ливерпуля» закончилось убедительной победой превосходящих сил «Мэн-Ю».

43. КОЛЯ, УУПС, ПЯТЬДЕСЯТ ДВА ЧАСА П.С.

На стенде nvidia должна бы демонстрироваться TimeShift. То есть она и демонстрируется, даже табличка с названием есть, но чего-то не хватает. Демонстратора. Отчаявшись дождаться (последний день!), Коля делает попытку запустить демо, но — увы. Остается довольствоваться роликом. Привлеченные внешним шевелением, подгребают робкие континентальные китайцы. Товарищи, что вы имеете сказать нам об игре? — Товарищ, вы, несомненно, видите альтернативный мир, где, согласно имеющейся информации, существует ужасный тоталитарный режим... Почему вы вычеркиваете?.. Герой, обладающий машиной времени, то есть плотно облегающим костюмом времени, в соответствии с сюжетом сначала набедокурит в неправильном мире, а потом восстановит временную линию. Одежка дает герою экстемпоральность (по аналогии с экстратерриториальностью), и с помощью обратной перемотки вытащить пулю из геройского тела не удастся. Лучше замедляйтесь или ускоряйтесь, врагов очень много...



игра TimeShift | жанр Экшен, изменяющий восприятие | платформа PC, Xbox | разработка Saber Interactive (www.saber3d.com) | издание Atari (www.atari.com) | релиз 18 октября 2005 г.


Dungeons & Dragons Online: Stormreach

Этот топор должен быть исключительно волшебным, чтобы его хозяин смог выпутаться из неприятной ситуации во всей анатомической целостности.

Судя по всему, в TimeShift очень красиво: эффекты, с которыми время проворачивается назад, выдержаны в лучших PoP-традициях. Имеются, гм, темпоральные головоломки со взрывными устройствами: замедлив время, можно белкой проскакать по не успевшему еще рассыпаться мосту, словно ваша затаившаяся принцесса, дочь дракона мечей. Оборудование из неправильного мира выглядит странно и даже дико: что вот этот пистолет с «гардой», что вон тот арбалет, на месте лука имеющий нечто X-образное.

Не нужно меня фотографировать, товарищ (в ответ на попытку Коли приблизить к лицу японский фотоагрегат)! На моем месте должен был быть Джон Тайрелл, кучерявый юноша из Atari в гавайской рубахе. — Где он? — Мне кажется, что его вчерашний наряд — гавайская рубаха, темные очки и шлепанцы — ключ к разгадке. — А у вас за пляжный шлангизм все еще бьют двадцать раз побегами молодого бамбука? — Увы, как находящийся на Светлой

стороне гуманоид, я не могу разделить ваши чувства. Не соблазняйте...
Коля ненадолго задерживается у соседнего компьютера, где в режиме нон-стоп крутится видео Serious Sam 2, и неожиданно увлекается. Огромных открытых пространств не видно, но из разных углов обширного сводчатого зала несутся знакомые взрывающиеся уродцы. Стрейф, выстрел, стрейф. Легко и приятно; то же, что и в предыдущей серии? Ну и хорошо.
Коля чувствует затылком чей-то взгляд и оборачивается. На него не мигая смотрят китайские товарищи.



Вряд ли это местная Аликс. Наверное, это опасный враг.

44. СКАР, ПЯТЬДЕСЯТ ЧАСОВ ПЯТНАДЦАТЬ МИНУТ П.С.

Путь Скара к стенду Serious Sam 2 (спецзаказ ББ, сумасшедшего поклонника) преграждает препятствие в виде очередного WW2-шутера, жанровой пробы пера испанской Pyro. Увы, Commandos: Strike Force является собой довольно серое зрелище; поляна, на которую только что выбралась из стратегических болот команда донов программистов, уже давно отпирована всеми FPS мира.
Strike Force пытается заинтересовать одновременным участием сразу пары специалистов в одной миссии: в данном случае Зеленый берет и Снайпер защищали мост от превосходящих сил противника. Зевота одолевает .EXE-человека — скучно. Отсутствие сколько-нибудь выраженного искусственного интеллекта с обеих сторон и скриптовая немощь происходящего — разве этих выдающихся качеств ждут от современного шутера? Бросив последний взгляд на изобретение Pyro — крохотное окно-врезку, демонстрирующее очередные скриптовые поползновения гитлеровцев, — Скар делает уверенный шаг к детищу другого европейского FPS-мейкера, Serious Sam 2.


Здесь было пусто...

...и пришлось фотографировать будочниц, интервьюировавших друг друга.



Снайпер Бейзил Рэббит к защите Stalingrad готов. Дизайнеры, будьте добры, статистов!

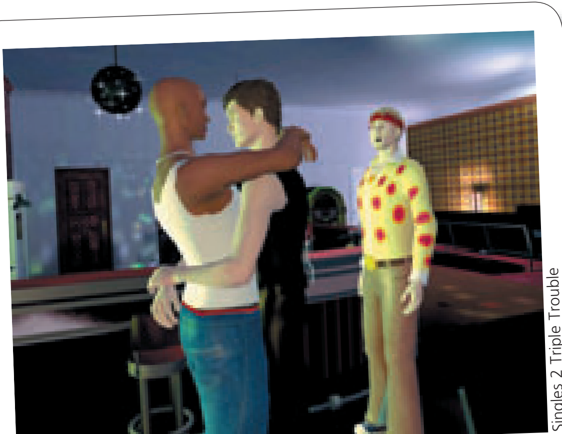
45. КОЛЯ, ТРИП, ПЯТЬДЕСЯТ ДВА ЧАСА ТРИДЦАТЬ МИНУТ П.С.

На E3 большая толпа в проходе между павильонами не может означать ничего хорошего, но Колин адвокат Скар распалил его воображение рассказами о сверхселебрити и уникальных ощущениях от фотоохоты на них. Расчехлив ружье, Коля подкрался на неслышных полусогнутых. Увы. Вместо знаменитых писателей, порнозвезд или папы Бенедикта XVI — только вахтовые труженицы, пропагандирующие Singles 2: Triple Trouble. А почему тогда возня и визг? Оказывается, тех гиков, которые покажут лучшие танцевальные па, барышни пускали к себе за загородку. Коля выключил световое оружие — смотреть на пантомимы было страшно даже через волшебное оптическое стекло — и задумчиво вперился в компьютер с соответствующей игрой, решительно никому не интересный. Собственно, второе название проекта — Singles: Threesomes — дает ему исчерпывающую характеристику. Запертый в sandbox, то есть в квартире, трущобах или жлобском пентхаузе соответственно, герой строит тройственные альянсы разной степени противоестественности (гик и две дамочки!), а его Schwanz (если таковой имеется)



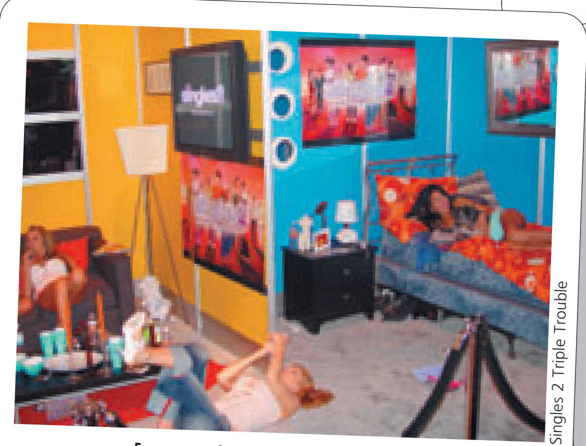
Если у вас, читатель, есть сомнения в исходе этой стычки, вас не возьмут в гринбереты. Всякому ясно: гитлеркапут.

теперь тщательно зацензурирован черным. Просто аддон. Всехблаг.
В отличие от своего скороспелого недоклона, показываемый в EA-планетарии аддон The Sims 2: Nightlife не пытается притвориться самостоятельной игрой. Над гедонистическим расширением (новая жизненная мотивация: Pleasure Seeker) работают люди, сделавшие The Sims: Hot Date и посчитавшие себя вправе устроить камео тамошнего персонажа — некоей миссис Крамплботтом, пристающей к симам с нравоучениями, когда они наконец осмеливаются положить друг другу руки на ягодицы во время медленного танца. Загулы по новым игровым площадкам — ночным клубам, ресторанам и боулингам — и интенсивная социализация будут оказывать комплексное возлияние на размеренную мещанскую жизнь взрослых персонажей основной игры, не имевших шансов покуролесить в The Sims 2: University.
Среди тонн способствующего рекреации свежего барахла выделяются автомобили, на которых симы, собственно, и разъезжают по заведениям. Традиционно, предела совершенству нет, а т.н. беспредел олицетворяют дорогие желтые спорткары прямиком из северных районов ЛА. Для споспешествования процессу dating'а аддон даст игрокам возможность подглядывать в карты, — симы, которых протагонист находит привлекательными, помечаются соответствующей маркировкой; на свидании протагонист может прямо осведомиться у оппонента о его/ее нуждах и пожеланиях. Не забыты и паранормальные тренды, свойственные всей серии в целом: в лучших синема-традициях ночные клубы и особенно боулинги в полночь кишат сексуальными вампирами. Everybody fucks with da Jesus, точно.
Оторвав взгляд от самопоглощенных симов второй сим-матрицы, Коля делает несколько глубоких вдохов и сосредотачивается на сверкающих под куполом планетария всполохах и логотипах. «Местный кофе? Ты меня неправильно понял, — терпеливо втолковывал Коле утром по пути в Convention Center его адвокат. — Сойдет любая вещь, любое явление, все, что принадлежит этому месту. Ощути его, затаи дыхание, и тебя унесет в путешествие по другим местам, которые не дано видеть непосвященным». Коля понимает, что ему удалось найти точку сборки, когда карлик в розовом распахивает перед ним дверь в полу. Коля прыгает.
В пыльном подвальном помещении много переплетенных кабелей, похожих на листья травы. Люди в масках сгрудились вокруг компьютера, на котором человек в костюме зубастой касатки в полном безмолвии демонстрирует Spore (о да!!!). Перед Колиными глазами возникают цепочки светящихся букв...
«...Spore — игра, вызывающая у большинства игроков и сочувствующих слезотечение (вселенские амбиции!) вкупе со слюновыделением (свежие ощущения!). А еще сомнения: зажжет ли Уилл Райт, усиленный EA-линзой, луч света в темном царстве? Уилл гарантированно зажжет. Уилл не зажигает только в одном случае — когда считает, что время еще не настало. Точнее, подсчитывает: в середине 90-х далеко не все домохозяйки владели ПК, и The Sims, реализованная в те легендарные, как учит OMX, получила бы хорошую прессу, но не миллионные тиражи; и идея была законсервирована до конца прошлого века. Вопрос: что и кто есть несомненно многомиллионная потен-

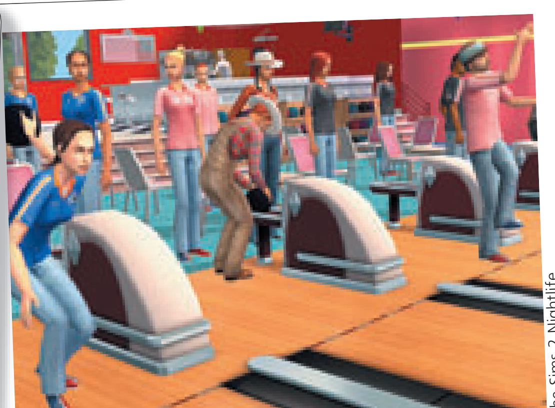

Singles 2 Triple Trouble

Прекрасная 3х-дружба.

игра The Sims 2: Nightlife (www.thesims2.ea.com) | жанр Симулятор жизни | платформа PC | разработка Maxis (www.maxis.com) | издание Electronic Arts (www.ea.com) | релиз 3 кв. 2005 г.


Singles 2 Triple Trouble

Будочницы Deep Silver, сами того не зная, иллюстрируют культурошоковые жалобы марсианина из рассказа Брэдбери «Бетономешалка».


The Sims 2 Nightlife

Ровно через час они сядут в машину и отправятся в Columbine High School, потому что Чувак не пришел и не переубедил.

циальная аудитория Spore? Поклонники dungeon crawl, как ни странно, будут среди миллионов. Pacman'овское поедание и убегание означает не просто набор очков; когда существо в первичном бульоне откладывает яйцо, life span points тратятся на развитие персонажа (усовершенствование будущего поколения) с огромным количеством выборов (но, хотя мясоедение и вегетарианство, выход на сушу или жизнь в воде альтернативны, переход к половому размножению обязателен). Слепленная вами планета населяется созданными другими игроками существами (их ДНК будут содержаться на сервере игры), подходящими для экосистемы и выстраивающимися в пищевые цепочки. Апгрейд мозга означает переход к управлению племенем существ, суетящихся вокруг подброшенных им орудий и приплясывающих под звуки, извлекаемые игроком из примитивных музыкальных инструментов. Апгрейд центрального здания — переход к соперничеству цивилизаций (культурная экспансия прилагается). Победа; терраформирование планет собственной системы (Genesis device из Wrath of Khan прилагается). Успех; установление близких контактов третьего рода с жителями других звездных систем (мелодия из фильма прилагается). Имперское завоевание или утопическая федерация. Смена масштаба, трансчеловеческие, галактические задачи...

игра Spore (http://spore.ea.com) | жанр Симулятор жизни, Вселенной и всего остального | платформа PC | разработка Maxis (www.maxis.com) | издание Electronic Arts (www.ea.com) | релиз 2006 г.

Spore

Инструменты триподам выданы все равно человеческие. Для проверки сильной антропной гипотезы.



игра Black & White 2 (www.lionhead.com/bw2) | жанр Симулятор бога, Кинг-Конга и Церетели | платформа PC | разработка Lionhead Studios (www.lionhead.co.uk) | издание Electronic Arts (www.ea.com) | релиз Осень 2005 г.

Вряд ли Уилл станет отнимать аудиторию у The Sims. Потенциальные игроки — все подряд стратеги, судя по субиграм Spore. И, конечно, все дерзновенные мечтатели.

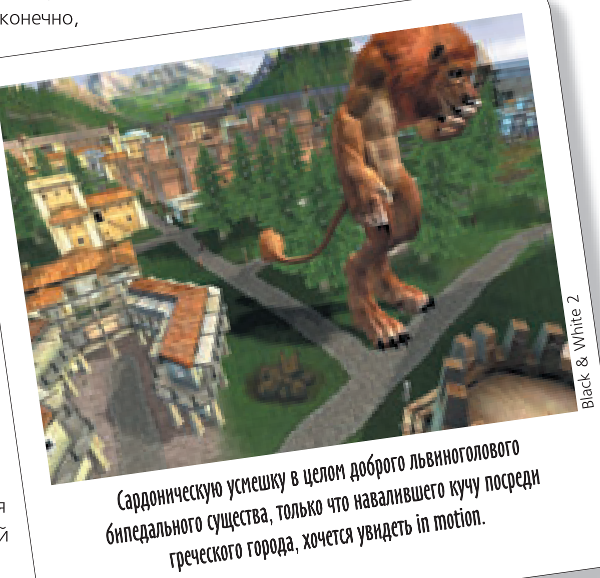
Уилл все-все понимает: бактериальная аркада — не только entree, но и лечебная физкультура. По завершении игры, по образу которой сделана субигра Spore, наступает апатия. А здесь несколько игр смыслом связаны между собой. Плюс в это будут играть все, просто «ну... все». The Sims (и те, и эти) сильны тем, что игрок остается в социальной реальности (некто может вызвать если не восхищение, то живую реакцию сослуживцев, сообщив, что его восьмилетняя дочь нашла способ заставить симов делать йу-ху, был ведь случай). Плюс принципиальная открытость Spore-вселенной, созданный игроками контент...

Все это «невыразимо прекрасно», однако игровое время большинства пользователей ограничено разнообразными причинами субъективного и объективного характера. И Spore выберет это время подчистую — благодаря беспредельности своего смысла в первую очередь. Спокойно чувствовать себя могут лишь изготовители shareware-аркад, создателям же ключевых игр, принадлежащих к предварительно осемененным Spore жанрам (предельно просто догадаться, кого м-р Райт хочет оставить на бобах), пора подумать о кооперации и наведении мостов между своими творениями. Безумная идея? Не более, чем Spore...»

«Самораскрытие игрока с помощью компьютера — откровение более сильное, чем от расширяющих сознание на...» — говорит человек в костюме касатки и умолкает.

Люди в масках не расходятся. Человека-касатку у компьютера сменяет львиноголовый персонаж, показывающий Black & White 2. Светящиеся буквы продолжают выплывать из ниоткуда.

«...Ошибка Питера Молинье в том, что он слишком рано разгласил свою игру (хотя, разумеется... заранее была обещана серия из пяти продуктов), в отличие от Райта, который несколько лет трудился над анимацией своих полностью кастомизируемых существ. Отныне на каждой E3 ему приходится показывать что-нибудь новенькое, помимо всем знакомых зверюг-воспитуемых и (теперь) чуть более технологически продвинутых людишек, которые самостоятельно украшают города произведениями искусства в своих палисадниках.



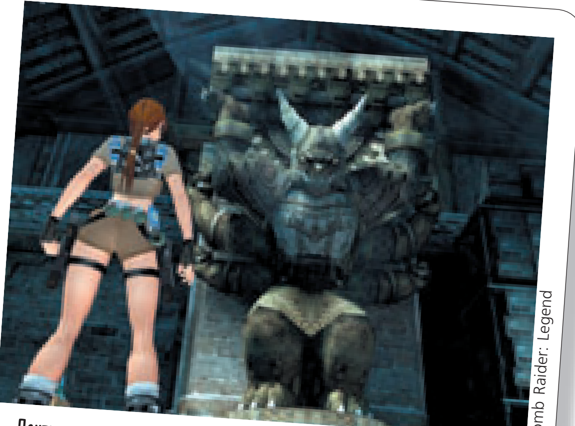
Black & White 2

Сардоническую усмешку в целом доброго львиноголового бипедального существа, только что навалившего кучу посреди греческого города, хочется увидеть in motion.

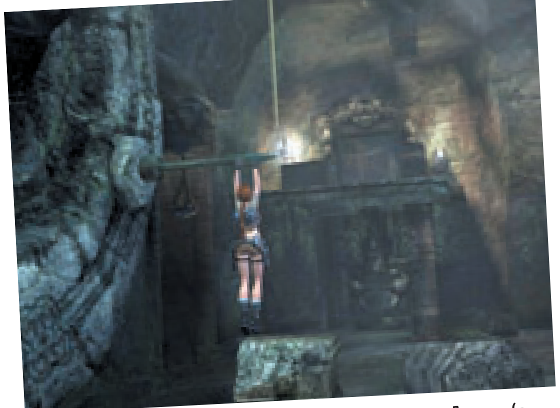
Ну и бонусные tribute-очки игроку за креативный, исследовательский и гуманитарный стиль игры. Или чтение мыслей представителей племени, для которого вы чужой бог; некоторые новые фокусы, выделываемые божественной дланью — теперь ее можно сложить черпачком и плескать воду на леса и поля, вызывая обильный рост злаков и дерев. Выйдет осенью этого года? Хотелось бы верить...»

Повинуясь предчувствию, Коля покидает презентацию и на пересечении туннелей обнаруживает его — тайный подземный стенд Eidos. У обутых в горные ботинки будочниц пухлые губы, черные глаза с поволокой и одинаковые тонкие косички. На большом плазменном экране, к которому тянутся провода от Xbox, резвится новая старая Лара — рыжеволосая и подвижная, как в далекие времена своей юности. С мрачных городских улиц The Angel of Darkness мадам Крофт вернулась в милые ее сердцу светлые и просторные подземелья первоначальных игр, изобилующие древними артефактами. Она карабкается по скалам и прыгает по карнизам, предельно изящно обрушивается в водоемы с большой высоты. Лара пользуется снятыми с трупов винтовками (но сразу не может унести больше одной) и встречающимися на ее пути пулеметными турелями, но предпочтение отдает классической пистолетной паре. Прыгнуть, развернуться в воздухе и влепить дуплетом между бельм? Свободно; прицел можно зафиксировать на цели и сосредоточиться на главном — акробатике. Раскачаться на веревке, свалить колонну подземного святилища и пробраться по ней к выходу на манер коллеги Индианы; задачи в Tomb Raider: Legend вернулись к прыжковым корням. Оборудование пополнилось увеличительными очками (не трехглазыми и не совмещенными с прибором ночного видения, который по отдельности) и прибором, способным притягивать предметы (магнитным, но ни в коем случае не гравитационным образом). Остальные катакомбы, кроме демонстрируемых гималайских, будут расположены под Андами, под Западной Африкой и, ясное дело, под Москвой; демонстраторы обещают полное прояснение истоков профессиональной ориентации самой известной диггерши. «А разве этого не было в фильмах?» — задумывается Коля.

Время вышло, senor, говорит откуда-то сверху давешний карлик и спускает лестницу, ведущую в вибрирующий и переливающийся South-холл.



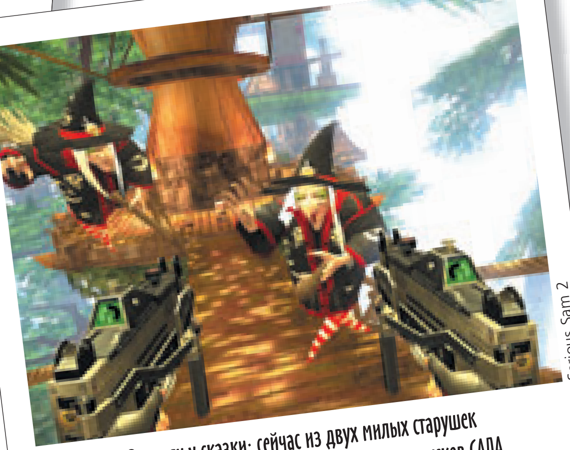
Почти классический ракурс. Почти — потому что в центре Древний Злой Бог, а не Ларкина Задница.



игра Tomb Raider: Legend (www.tombraider.com) | жанр Ларакрофт классическая | платформа PC, PS2, PSP, Xbox, Xbox 360 | разработка Crystal Dynamics (www.eidos.com) | издание Eidos Interactive (www.eidos.co.uk) | издание в России «Новый диск» (www.nd.ru) | релиз Ноябрь 2005 г.

46. СКАР, ПЯТЬДЕСЯТ ЧАСОВ СОРОК МИНУТ П.С.

...Слухи о жизни которого несколько преувеличены! Скар сверяет ключевые пункты features по записям в блокнотике: огромный домигрушечный шрифт — есть; кислотно-желтенькая бензопила на напитке «Буратино» — есть; улыбающиеся лица-бомбы с туловищами человеков — есть; нарядные красные пластиковые вставки в ложе двустволки и детские перчатки «Уборщик Сеня» того же попугайского цвета — есть! Новая серия о жизни хорватского героя с сильно изменившимся лицом (с европейскими персонажами такое случается регулярно: Скар припоминает чудовищную трансмутацию Макса Пэ и морщится) сильно смахивает на шутовской балаган. Быть может, расслабившиеся отцы-программисты оставили детям графические наработки, а те сбацали вторую часть на БЕЙСИКе? Очень похоже. Serious Sam 2 может вызвать стилистические аллюзии с



В гостях у сказки: сейчас из двух милых старушек на метлах получится ровно шесть уродливых кусков САЛА.



игра Serious Sam 2 | жанр Шутер от лица Сэма | платформа PC | разработка Croteam (www.croteam.com) | издание 2K Games (www.2kgames.com) | издание в России «1С» (http://games.1c.ru) | релиз Осень 2005 г.

французским проектом XIII, но в сознании американской публики игра накрепко связана с шоппинг-моллом Toys'R'Us. А где еще найдешь стреляющее попугаями оружие? Дешево и неполиткорректно: птичка с привязанной к конечности бомбой с жутким клекотом устремляется куда глаза глядят, вскоре слышится взрыв. Бензопила, двойные пистолеты, двойные «Узи», парное все-все-все разваливает недалеких обитателей полок «Детского мира» ровно на три куска кровавого сала. Гномики, пришельцы, ведьмы, обезьяны и пр. валят прямолинейно и равномерно — на стволы и задорную пилу Сэма. Где обретают вечный покой. Найти хоть что-нибудь забавное в этом торжестве примитивизма не просто. Быть может, ускользающий от Скара смысл предприятия вернется вместе с осенним призывом? .EXE-человеку немного грустно — после таких вестей о любимой игре ББ наверняка задумает всех задушить, а потом распустить... Или наоборот? (Неправда! Игра по-прежнему хороша, разве что ровно в два раза лучше первой части! Просто Скар и иже с ним не способны отличить настоящее от Oblivion! — **Прим. ред.**)

Люди с люминесцентными лампами тоже были спущены с поводков, к вящей радости гиков с TV.

47. КОЛЯ. СИТХИ, АЧЧХОЙ! ПЯТЬДЕСЯТ ПЯТЬ ЧАСОВ П.С.

Concourse Hall — это все-таки не выставочный зал, а соединяющий два крыла Convention Center очень широкий коридор. В двух просторных боковых кладовках обосновалась LucasArts. Мавзолейной длины очередь журналистов-семидесятитысячников вьется вокруг небольшой сцены, с которой выкрикивают дежурные откровения персонажи с G4TV, игротелевидения. Вьетнамец-швед-эфиоп равнодушно скользит взглядом по тематической выставке игрокартин игрохудожников и переминается с ноги на ногу в ожидании встречи со сказкой, как вдруг некий взъерошенный субъект проникает в святилище, просто покрутив рукой перед носом у охранника. Mind trick, думают опревающие иноколлеги. Точно: «.EXE, Russia, appointment» — и Коля проникает внутрь.

Первый зал экспозиции похож на усыпальницу бывш. Анакина Ульянова, только что бывш. Анакин Скайуокер демонстрируется в вертикальном положении, дабы освободить место для набальзамированного Йоды. До кучи — R2D2, Хан Соло, зажмурившийся в карбоните, и куртка Индианы Джонса, потому что в 2007 г. добрый доктор отметится на PS3 и Xbox 360.

Зал второй. Пафос снижается до уровня краеведческого музея (макет фильмопроизводящей империи Лукаса в Сан-Франциско под стеклом) и окончательно рассеивается возле демонстрационных стендов трех экспонируемых SW-игр. Демонстратор Star Wars Galaxies: The Total Experience (все онлайн-SW в одной упаковке) откровенно скучает. А вот не надо было менять правила и заставлять игроков начинать все сначала. Они сбежали, и поделом вам.

SW-маскоты с раблезианскими гульфиками передвигались по всей выставке, клали желающим руку на бедро и даже братались с римскими легионерами. Ворон ворону глаз не выклюет.

Star Wars: Battlefront II бесстыдно амбивалентна: мультиплатформенна, обращается как к актуальным, так и к вечным SW-темам; воплощением игрока становятся не только clone trooper, Оби-Ван, Анакин, часто забирающиеся на технику и представителей лицензионного животного мира, но и цельный X-крылый истребитель классического (Episode IV) дизайна. Анакин после сцены усекновения, украденной Лукасом из Monty Python's Holy Grail, тоже в деле: черный плащ, красный меч, Force-комбо, все дела. Ка-ра-мель. Для продажи на выходе с «Мести Ситхов».

Возле Empire at War медиаработники стоят многоголовым гекатонхейром: задние вот-вот начнут кусать за уши передних, чтобы те не



Скайуокер-Вейдер, молодой, подростково угловатый, мультиплатформенный.


игра Star Wars: Empire at War | жанр RTS | платформа PC | разработка Petroglyph (www.petroglyph.com) | издание LucasArts (www.lucasarts.com) | релиз Весна 2006 г.

застили Imperial Star Destroyers, обменивающихся огненными приветами с Calamari-крейсерами и Nebulon-фрегатами. Вокруг вьется рой обведенных рамкой TIE fighters, вместе с X-Wing закрывающих звездное небо пиктограммами и лайфбарами. Космос отчетливо плоск; вопрос-констатация повергает работника языка в притворное раскаяние: извините, но Petroglyph нужно торопиться, понимаете? А то: LucasArts


игра Star Wars: Battlefront II | жанр Аркадный экшен | платформа PC, Xbox, PS2 | разработка Pandemic (www.pandemic.com) | издание LucasArts (www.lucasarts.com) | релиз Осень 2005 г.

Star Wars: Battlefront II

Гусеничные механизмы (а недавно и колесные) получили прописку в SW-вселенной и присутствуют по полному уже праву, гады.

— что Император, не прощает; слегка придушенная Obsidian — наглядный пример для скептиков.

Хотя имперские крейсеры исправно и единообразно раскалываются по диагонали, как шоколадные плитки (они добавят анимаций, застенчиво шепчут PR-баюны), Темная Сторона берет верх и на сцену (на орбиту) выходит гуттаперчевая Death Star. Между журналистами разгорается перепалка: взрывать иль не взрывать, вот в чем вопрос. Синеглазым, техасско-татуинского вида farmer boys быстро удается перекричать гуманно настроенное мировое сообщество, и мятежная планета расползается взрывом-кляксой (изначального, 1977 г., образца). Войска высаживать теперь некуда, и демонстраторы начинают сначала.

Планетарные битвы Empire at War сразу вызывают в памяти другую игру по другой блокбастерной лицензии: герой (естественно, нубийский бог Вейдер) идет впереди AT-AT, машет сабелькой и делает Force push и crush налево и направо. Мечущаяся по полю брани рыба без трусов — ранкор без признаков упряжи — мудро держится поодаль. Кто же остановит Дарта, неужели Оби-Ван в не виденном нами ранее втором матче суперсерии? — У нас планируются герои Expanded Universe, а Вейдера всегда можно нанять заново, говорит ответственное лицо и начинает частить про стратегический режим, где на орионского вида карте нужно строить фабрики и звездные базы, а также производить из многих компонентов Death Star и нанимать войска (хочешь ранкора — захвати его родину).

Несмотря на то что игра располагается между эпизодами Третьим и Четвертым, повстанцы играбельны и могут одержать преждевременную победу. Поп-кор-н. И ваш 29-дюймовый экран, Олег Михайлович, вспоминает Коля. Все это потребуется через год, а сейчас хочется минеральной воды без газа, которую LucasArts в отличие от minors не раздает (нет даже пошлейшей и приторнейшей «Йода-колы»). На волю, в душное E3-гиперпространство, к аттракциону «Наступи на Хайдена Кристенсена».

48. СКАР, ПЯТЬДЕСЯТ ОДИН ЧАС П.С.

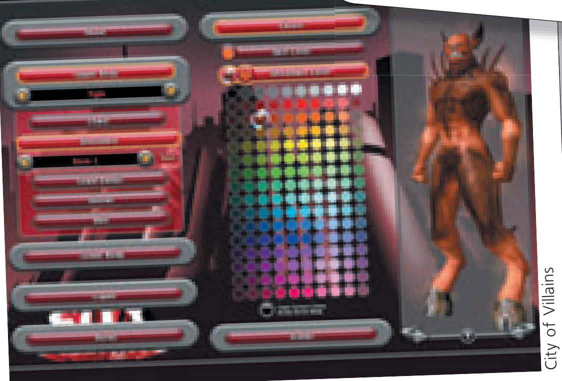
После недолгих дипломатических дебатов с собственной совестью Скар, воровато оглядываясь, подныривает под матерчатую стенку стендовой палатки NCsoft и ужом пробирается к тайнику. Он извлекает давешний початый пончик и вгрызается в него с воодушевлением доктора Хайдера. Потом стаканчик замечательного местного кофе, и... Мир вокруг замедляется.

Скар обнаруживает в себе невероятную легкость передвижения и орлиную заточку взгляда. Неужели?..

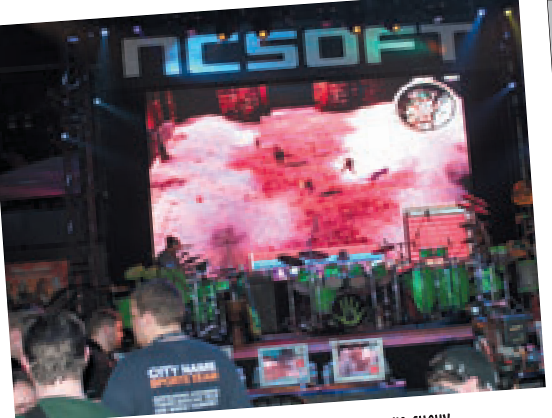
Его миллисекундная растерянность от обретения сверхжурналистских возможностей оборачивается катастрофой: вместе с толпой целеустремленных гостей Скара упаковывают в крохотный шоу-рум City of Villains, откуда за секунду до начала презентации выскальзывает человек в плащ-палатке, невероятно похожий на Дэвида Кука. «Зеб?» Слишком поздно. «Добро пожаловать на острова Головорезов», — гремит голос из динамиков.

Разглядывая экран генерации суперзлодеев, Скар одновре-


игра City of Villains (www.cityofvillains.com) | жанр Темная сторона City of Heroes | платформа PC | разработка Cryptic Studios (www.crypticstudios.com) | издание NCsoft (www.ncsoft.com) | релиз Осень 2005 г.


City of Villains

Наконец-то герой онлайновой РПГ может выбрать количество растительности на грудной клетке и фасон ушей! Да здравствует City of Villains, самый человеколюбивый город на свете.



Боссы NCsoft не поскупились на отдельную сцену, полный набор звуковой аппаратуры, ВИА и подтанцовку. Все для фронта! Все для MMOG-победы!

менно размышляет о стратегическом непостоянстве генеральной линии партии NCsoft. Компания сначала фрустрирует PvP-рынок безвозмездным (то есть без ежемесячной десятины) геймплеем Guild Wars, затем планирует взимать отдельную мзду за услуги City of Villains. А ведь это не что иное, как PvP-аддон к сверхгероической эпопее City of Heroes! Где справедливость?

Основные шаги для превращения хороших в плохих очевидны: героев метят шрамами и биомодификациями, переодевают в железо и кожу, добрые спецэффекты перекрашиваются в недобрые, орудия насаждения добра наделяются шипами, клыками и штыками. Городская палитра просаживается на много тонов вниз, и с неуклюжим поклоном в сторону «Города грехов» Paragon City превращается в Spider City.

Семь относительно спокойных районов островной цепи Rogue Islands будут отведены под хорошо знакомые владельцам City of Heroes занятия: истребление нечисти, изъятие артефактов. Меняются лишь транспаранты и содержание брифингов. Сражение с хулиганами (PvE) остается таковым под лозунгом «гангстерской войны», а задания по спасению артефактов из злодейских рук теперь следует рассматривать как грабеж, кражи со взломом и экспроприацию в личных целях. Единственной действительно уникальной функцией City of Villains Скар видит строительство баз а-ля Evil Genius: с ловушками, медпунктами и лакированным столом для злодейсоветов. Впрочем, радость норокопательства, свидетельствует .EXE-очевидец, будет доступна только гильдиям, также известным как «супергруппы» или «сверхскопления». Владелец притона, согласно древнейшему корейскому закону учтивости, обязан объявить специальные часы приема. В это специальное время на сокровища гильдии смогут покуситься иные негодяи. И только? По-видимому, да. Девелоперы вовсе не горят желанием наделять City of Heroes полноценным PvP-алгоритмом, ибо кто потратит свои кровные валютные резервы на то же самое, но со злыми перламутровыми пуговицами? Единственный шанс на встречу со сверхзлодеями, как видится Скару с его насеста, заключен в посещении отдельных зон, заявленных NCsoft как «совместные». Рейды на Paragon City? Скар советует себе аккуратно сложить эту мысль и упрятать в камеру хранения на несколько лет. В сиквеле, не раньше.



Эмили Бритт только что узнала, какую ерунду пишет красными буквами Pivotal Games.



Суда в Battlestations Midway иногда находятся ну как-то совсем близко друг от друга. Близко для симулятора.

49. КОЛЯ, БЭТТЛКРУЗЕР ОПЕРЕЙШНЛ, ПЯТЬДЕСЯТ ЧЕТЫРЕ ЧАСА СОРОК МИНУТ П.С.

И снова Англия, на этот раз SCi Games. Колин самоанизм бурлит. Господа, мои поздравления. С приобретением вашей конторой ветреной Eidos вы стали мейджорами и на следующей выставке украсите свой стенд в South Hall юными невольницами, бенгальскими тиграми и заклинателями змей. Или байкерами и трансвеститами. Правда, здорово? Но Эмили Бритт (гм, тематическая фамилия) не настроена шутить. Как и вся SCi-публика, она с нетерпением ждет финальной сирены, до которой осталось всего ничего. В боксе, занимаемом нынешней SCi, нет мейджорского климат-контроля, а лед в емкости с прохладительными напитками растаял. Эмили, покажите, пожалуйста, этот венгерский симулятор by Digital Reality. Эмили рада передать Колю с рук на руки своему коллеге Крису Гловеру.

Симуляторы — трудный для издания и распространения жанр. На теле Battlestations Midway полно следов от компромиссов, на которые пришлось пойти, чтобы издать игру и на PC, и на Xbox, начиная с внешнего вида, который для Xbox вполне хорош. Для увеселения широких масс игроков командовать можно разными ко-

игра Battlestations Midway | жанр Аркада, притворяющаяся военно-морским симулятором | платформа PC, Xbox, PS2 | разработка Digital Reality (www.digitalreality.hu) | издание SCi Games (www.sci.co.uk/games) | релиз 1 кв. 2006 г.

раблями, переключаясь по очереди на те, которые на локальной карте оказываются в убойной позиции. Для того чтобы геймпад был полностью востребован, можно порулить пикирующим бомбардировщиком. Если отбросить стыд и снобизм, это может быть довольно весело. Для пущей зрелищности и weeee!-эффекта имеется bomb cam. Без запинки Крис отнес к достоинствам игры правильно нарисованные модели кораблей, которые делал некий венгерский World War II nut, друг разработчиков. Названия соблюдены, присутствует знаменитый линкор King George V! Мы — вымышленный адмирал Генри Уокер, делаем карьеру, постепенно под нашим началом оказывается все больше кораблей и самолетов!

Благодаря чудесам наружной рекламы даже афроамериканские пекари желудей и бомжи с Санта-Моника-бич мечтали увидеть UT2007.

Conflict: Global Terror

А вот это уже любопытно. Что за иероглифы, Зинаида?

Коля осторожно интересуется: Крис, а какие-нибудь классические симуляторные черты выжили? К примеру, подводные лодки, на которых мы так радостно вертим простеньким прицелом, прежде чем пустить торпеду? Может, двигатели у них закипают или воздух кончается? — Да, подлодкам нужно всплывать, когда у них кончается воздух. Но это когда вы контролируете лодку в текущий момент.

— У кораблей есть большие, сочные лайфбары. Можно ли отдельно уничтожить или повредить орудийную башню? — Да. — А как это сочетается с лайфбарами? — Жооолт, кричит перепуганный Крис, где, черт подери, Жолт?.. Жолт, судя по всему, решил не ждать сирены, потому что никак себя не обнаруживает.

В оставшееся время Эмили добросовестно показывает Коле тактический шутер Conflict: Global Terror,



игра Conflict: Global Terror | жанр Тактический шутер | платформа PC, Xbox, PS2 | разработка Pivotal Games (www.pivotalgames.com) | издание SCi Games (www.sci.co.uk/games) | релиз Осень 2005 г.

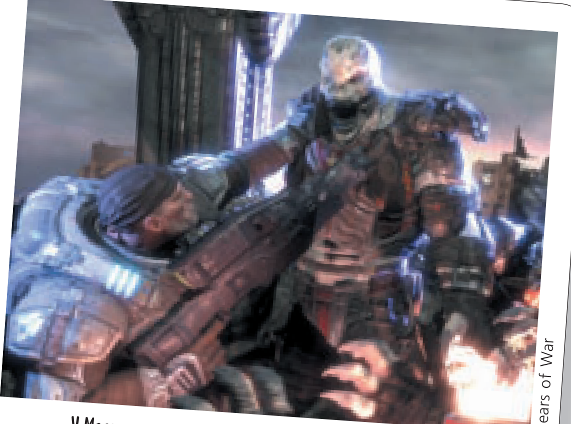
мимо которого тот пробежал на стенде североамериканского издателя, 2K Games; эх, не получилось проигнорировать игру на актуальную тему борьбы с мировым терроризмом... Engine претерпел значительные изменения: и у друзей, и у врагов обнаружились моргающие глаза. Появился гораздо более мощный сюжет. Вернулась спецкоманда из Conflict: Desert Storm. Один из членов спецкоманды потерялся, зато нашелся новый. Изменения в управлении: теперь можно отдавать приказы всей банде разом...

Мощный сюжет через джунгли вел на базу террористов на Украине. В развалинах старого оборонного завода, разумеется. С неоновой надписью «Лестницы Нации» на крыше, поломавшей всю командную стрельбу, потому что Коле стало смешно. Эмили было расстроилась из-за растолкованного ляпсуса разработчиков, как вдруг раздался... (см. Р. Брэдбери, «Ревун».) Несколько секунд стенд SCi приходил в себя после акустического удара, а затем возликовавшие местные решительно выставили чужих за дверь.

Крис Гловер, SCi: «Самолет — неотъемлемая часть морских баталий».

50. СКАР, ПЯТЬДЕСЯТ ОДИН ЧАС ДВЕ МИНУТЫ ТРИДЦАТЬ СЕКУНД П.С.

Новомодные суперспособности Скара с легкостью обеспечили ему доступ в Unreal-кунсткамеру, чьи рекламные брошюры буквально оккупировали просторные залы Convention. «UT 2007 то, UT 2007 се...» На поверку зрелище оказывается не слишком волнительным, хотя Unreal Engine 3, безусловно, сможет стать виновником успеха пары-тройки шутер-проектов в необозримом будущем. Что касается «Две



Gears of War

У Маркуса есть любимая забава: щипать кровожадную нечисть штыком-бензопилой с тошнотворно близкого расстояния. Фартук герою!

тысячи седьмого», Скар не способен разделить восторг икающих фриков в соседних креслах. Четкость и детализация иных текстур действительно внушают уважение, которое, впрочем, немедленно компенсируется неоново-сутенерским дизайном уровней и объектами, к моделированию которых авторы отнеслись без должного вкуса. Еще пара неосторожных шагов – и UT2007 станет идеологическим клоном Serious Sam 2 с неудержимой тягой к творчеству неоготов и оскорбительной симплификацией культуры геймплея (я бы попросил. Что это за? – **Прим. ред.**). Обновленные режимы игры, способность ботов понимать и повиноваться голосовым командам – во всем этом хайтек-бедламе Скар видит, увы, лишь продолжение вырожденческой политики Unreal Tournament 2004.

UE3-технология тем временем сильно выручает акции Xbox 360. Свежая маркетинговая авантюра Microsoft уже было обрела титул «Полтора Ящика» после демонстрации роликов PlayStation 3, но немедленно получила реабилитацию при обнародовании нескорых сроков релиза спецкоробочки великой Sony. Здесь и подоспела Epic Games с суперпроектом Gears of War: мгновенно ставший иконическим шутер на фундаменте Unreal Engine 3 хвастал незабвенным Клиффи Би (Блежински) в качестве гл. дизайнера, многочисленными киноцитатами и полуавтоматизированными реакциями героя на окружающую действительность. Скар вскоре придет к выводу, что это новая приятная тенденция шутер-производства. Если уж достопочтенный лысый громила из Hitman научился застенчиво убирать руку с пистолетиком за спину, то почему бы герою Gears of War не использовать естественные укрытия на поле боя совершенно самостоятельно? Он так и поступает.

Героический коммандос Маркус Феникс, как две капли кода похожий на протагониста (вы не ослышались) UT2007 Малькольма, борется за счастье на родной планете и ее полное освобождение от подземного народца по имени «Саранча». В процессе он управляет отрядом из четырех бойцов, словно во Freedom Fighters, как взятый космопех из (Скар слегка устал от этого названия) Starship Troopers, борется с превосходящими силами полуразумного противника, а также остается в освещаемой зоне по ночам – совсем как герой «Черной дыры». И, да, Маркус совершенно безотчетно пригибается и льнет к любой подробности ландшафта, будь то стена, камень или каркас авто, стоит ему оказаться поблизости! Оттуда он может по-сэмофишеровски выглядывать-и-палить, но способен и просто строчить по-голливудски, то есть совершенно не целясь. Последнее, к слову, подразумевает вовсе не стрельбу вслепую, как немедленно возомнил Скар, а всего-то отсутствие перекрестья прицела. Приключение выглядит забавным и обречено угодить на ПК, несмотря на временную Xbox 360-эксклюзивность. Gears of War заявлена и на PS3, поэтому ее компьютерный порт, скорее всего, выйдет в одно время с появлением детища Sony. Скар недовольно хмыкает в ус: долго. Слишком долго.



E3, Grand Geek Finale.

51. Коля, молодой мир, десять минут после завершения E3

Гм, большинство присутствовавших не дождалось сирены, с удивлением отмечает Коля. У главного выхода толпа гиков перебрасывается воздушными шариками. Кого ждем? Оказывается, Морган Уэбб, G4TV, вот-вот изречет что-то очень, очень важное из наскоро смонтированной в углу фойе студии. Разумеется, «я люблю вас, игроки!» Толпа отвечает страшным ревом. Коля делает пару снимков субкультурной телезвезды, которая замечает несанкционированную фотосессию и показывает на фотографа пальчиком («гориллам», надо полагать). Не дожидаясь живительных ударов по почкам, Коля



Морган Уэбб, любимая телеведущая американских гиков, сосредотачивается перед эфиром.

Unreal Tournament 2007

Любимое оружие предков возвращается в следующей части игросериала про МЯСО и КРОВИЩУ. Теперь в выигрышном красном колере!


Образ грядущего.

покидает пределы Convention Center без подобающей торжественности. Около пропотевшей брезентовой палатки America's Army стоит ядовито-оранжевый омнибус-полукабриолет (крыши нет только на верхнем этаже). На открытой площадке беснуются две бодрые девицы в купальном и амбисексуальный юноша. На борту агрегата надпись. «We love gamers», ясное дело. Взасос.

Пока Коля отрешенно бредет вдоль бульвара Сепульведа (в уличном кафе у подножия второго небоскребчика с левой стороны его ожидает Скар), омнибус движется параллельным курсом, исторгая выкрики пассажиров.

Старый, через год-два-три это перерастет в целый love parade, мрачно изрекает Коля, завидев своего адвоката. — А что, гики как сексуальное меньшинство — это свежо, благодушно отзывается Скар. Оранжевый омнибус скрывается за углом.

Впереди у Скара и Коли сортировка E3-добычи, просмотр фотографий и подслушанный в лифте на парковке разговор по-русски («...представляешь, копы приезжают, а Вася лежит у бассейна совсем мертвый»)...

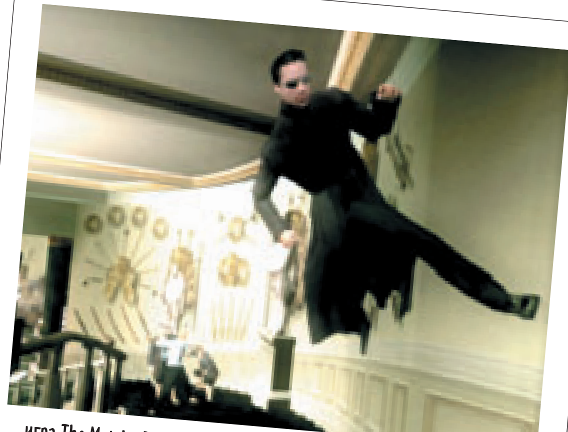
52. СКАР, ПЯТЬДЕСЯТ ОДИН ЧАС ЧЕТЫРЕ МИНУТЫ СЕМНАДЦАТЬ СЕКУНД П.С.

После близкого знакомства с The Bard's Tale Скар чувствовал себя неуютно, когда ему приходилось заговаривать с игрой, чей главный герой именовал себя «The Chosen One» или даже просто «The One» («Oh it's so sad to be you...»). Кроме того, организатор и содержатель Shiny Дэвид Перри уже давно зарекомендовал себя отъявленным чегоизволите. И тем не менее.

Новая ходка Перри и компании в лицензионные воды вправе именоваться перезагрузочной. Все, что Shiny не смогла реализовать в Enter the Matrix (читай: почти все), великие action-рукодельщики клянутся воплотить в Path of Neo.

Скар смотрит в будущее старика Нео с сомнением. Ибо тот закончил дни жалким подобием Иешуа, а бездыханное тело его, судя по циркулирующим в лицензионной MMORPG-среде The Matrix Online слухам, содержалось в плену у заключившей союз с человечеством машинерии: Скар обильно надеялся когда-нибудь увидеть матричную Красную площадь и мавзолей Лео, то есть Нео. Но в дело вмешались сиамские близняшки Вачовски вкупе с оскароносным монтажером Заком Стэнбергом — и концовка воссоздаваемой в Path of Neo кинотрилогии волшебным образом изменилась. Скару ужасно интересно, что может быть круче ощущения Мессии, он вспоминает «Последнее искушение», «Страсти» и еще море художественных источников, но остановиться на чем-нибудь конкретном не получается. А работникам стенда Atari, всем до единого, на три выставочных дня вырезали языки под корень — они даже не мычат.

Перри же всеми силами доказывает адекватность сложившегося о нем общественного мнения. Path of Neo должна «максимальным образом приблизить игровой геймплей к кинофильму». Все, на что способен экранный Киану Ривз, будет положено и игрушечному. То есть семь стилей боевых единоборств, полеты по-суперменски, сверхпрыжки, беготня по стенам, пулеворотство и даже ныряние в агентов, словно в бассейн «Чайка» (без абонемента). Игроделы позволили себе утянуть даже кусочек японского национального достояния: тренировочный уровень, где Нео по-киллбилловски бегает с катаной наголо... Из Куросавы, да. К несчастью, все это,


игра The Matrix: Path of Neo (www.atari.com/us/games/matrix_pon/pc) | жанр Перезагрузка Enter the Matrix | платформа PC, Xbox, PS2 | разработка Shiny Entertainment (www.shiny.com) | издание Atari (www.atari.com) | релиз 15 ноября 2005 г.



Мы не осмеливаемся даже предположить, куда нанес удар малыш Нео. Но это странное выражение лица старины Морфеуса...

включая «матричное видение» и прочие штучки электронного Спасителя, выглядит космически далеко от экранного благолепия. Почему? Скар советует себе поблагодарить сквалыгу Перри (если представится случай) за похотливое желание покрыть разом все мыслимые ЭВМ, включая «Микрошу»


Умение прогибаться — невероятно удобная черта главного неостроителя Дэвида Перри.

и «Кенгу». Идеальное пособие для молодой российской индустрии лицензирования — вот оно. Дэвид Перри знает кунфу, дорогие волкодавы и ночепозорники. Учитесь.

53. СКАР, ПЯТЬДЕСЯТ ОДИН ЧАС СЕМЬ МИНУТ ПЯТЬДЕСЯТ ПЯТЬ СЕКУНД П.С.

Или же за советом лучше всего обращаться к Electronic Arts, наглой и беспринципной в глобалистских масштабах?.. Скар спотыкается при входе на стенд The Godfather, припомнив некрасивую историю с Фрэнсисом Ф. Копполой: обладательница прав на великую бандитскую кинотрилогию Paramount молчком спихнула лицензию в игробигмачечную EA в лучших гангстерских традициях. Когда до великого человека наконец дошли слухи о почти готовой игре по его нетленке и его величество явилось в кузни EA, с режиссером чуть не случился инфаркт миокарда. В игроадаптации его глубоко интеллектуального и философского кино — нет, вы ни за что не поверите! — СТРЕЛЯЛИ! Причем нон-стоп. А еще били подручными предметами, сбрасывали с крыш, давили автомобилями. Без единой передышки на штудирование Спинозы или хотя бы Марио Пьюзо. Да что там, просто «мочили»! Мэтр официально проклял EA-бастарда и откланялся. И вот недоносок перед осуждающим взором Скара...

Увиденное оставило .EXE-лазутчика разбитым на два взаимоисключающих лагеря.

Идеологическая основа первого отрицала The Godfather как безобразный клон дрянного клона Mafia (Illusion Softworks) с мимолетными надеждами на GTA-славу. Во-первых, использование образа и голоса покойного Брандо — очень сомнительная с этической точки зрения процедура. Во-вторых, EA вытащила из-под валуна и впрягла в сюжетно-диалоговый плуг Марка Вайнгарднера, автора новеллы Godfather Returns, а также, как ядовито предположил Скар, сценариев к фильмам Batman Returns, Superman Returns, The Mummy Returns, Topper Returns, The Black Stallion Returns, Frosty Returns, Perry Mason Returns, The Incredible Hulk Returns, Sherlock Holmes Returns, Hercules Returns, Billy the Kid Returns, King Returns (не путать с LOTR: The Return of the King!), The Invisible Man Returns, Pancho Villa Returns, Many Happy Returns (1916, 1930, 1934, 1964, 1986), Amore Ritorna, Neko no ongaeshi, то есть The Cat Returns, а также Psycho Charlie Returns Part 1 и, безусловно, Psycho Charlie Returns Part 2. Наконец, геймплей лицензионного отщепенца оставлял столько же вопросов, сколько главный герой игры — трупов.

игра The Godfather (www.eagames.com/official/godfather/godfather/us/home.jsp) | жанр Трагический action-перепев | платформа PC, Xbox 360, PS2 | разработка EA Redwood Shores | издание Electronic Arts (www.eagames.com) | релиз Октябрь 2005 г.

А именно выше крыши. Из увиденного любой зритель, включая наивного сэнсэя Копполу, заключит примерно следующее: игра The Godfather сводит богатую мифологию семьи Корлеоне к двум нехитрым действиям: неуклюжему передвижению по городу с последовательным избиением его убогих жителей... Просто прогулка отличается от просто избиения как небо и земля, а значит, как и в катастрофически скованной Mafia, девелоперы заставят паству выполнить последовательность тупых заскриптованных миссий, прохождение каждой из которых посекундно спланировала банда из тридцати давно немытых и нечесаных кодеров. Возможно, это те же самые люди. Возможно, все они как-то связаны с Марком Вайнбе...

Здесь Скар слегка заплутал в лабиринтах теории заговора и, чтобы не сойти с ума, быстро отключил микрофон у негативного оппозиционного крыла. Позитивная созидательная часть



Неким чудесным образом на скриншотах и роликах представлены две совершенно разные игры. Гангстер из видеоролика уже давно спрятался бы за ящиком, но индивидуум на иллюстрации даже не думает об этом!

Между Бэтменом и найтлайфом: игра с ликом покойного Брандо и проклятием живого Копполы.

икзикора немедленно принялась восхищаться достижениями художников и аниматоров EA. Смотреть на мордобой Скару было действительно приятно, хотя он убедительно просил о том никому не рассказывать. Так вот: ОН КАК ЗВЕЗДАНЕТ ЕГО В ПУЗО!! «Он» — это неизвестный молодой уголовник итало-американского происхождения в услужении у Семьи. Благодаря стараниям сценариста, чье имя Скар по понятным причинам вспоминать не хотел, смазливенький мальчик в белой рубашонке сможет присутствовать во всех значимых эпизодах «Крестного отца» боевых 1945-55 гг., плюс в мириаде выдуманных сами-знаете-кем приключений.

Игра, кстати, позиционируется как action/adventure, но реальная глубина и свобода adventure до сих пор никому не известна. Зато action был прекрасен! Молодой человек двигался с артистичностью и куражом, ранее невиданными в КИ. Его плечи сотрясались от отдачи при стрельбе с двух рук, а вытягивая вперед одну руку с револьвером, он удерживал равновесие второй, словно опытный фехтовальщик. Рука с пистолетом не дрожала, но была в постоянном

движении, как будто ее обладатель находился под воздействием изрядной дозы адреналина. Естественность – вот самая правильная характеристика, которую Скар смог измыслить, восхищаясь движениями героя, прячущегося от пуль за корпусом автомобиля. Ну кто еще смог бы придерживать руку у лица, загораживаясь от летящих осколков битого стекла?.. Точечный алгоритм обсчета попаданий усердно вычислял, является ли смертельным выстрел в коленную чашечку и как это влияет на жизненные функции организма. Но самое упоительное – рукоприкладство (Скар вновь умоляет извинить себя). Его механизм во многом родствен пыточным экзекуциям The Punisher – та же варьируемая дозировка силы удара, – но отличается многообразием приемов. Стопроцентно органичных. Убедительных. С хрустом костей и звонкими шлепками кожи пострадавшего! Надо ли подчеркивать, что старик Ньютон остался бы доволен физической моделью The Godfather? Все, что как-нибудь касается насилия в новой EA-игре, прекрасно.



На месте Аль Пачино мы немедленно подали бы в суд. Эта дешевая алюминиевая ручка дискредитирует легенду Голливуда!

И это ужасно. Но не в том ли красота трилогии? Наверняка нет! Хотя, если заглянуть поглубже... Человек. Животное. Мелодрама? Драма! Или трагедия? Что говорили древнегреки? А что Пьюзо? Плевать на Пьюзо – старик Коппола уделал его в первой же...

Раздираемый противоречиями, Скар выкатился из игротеатра имени бога-отца...

54. СКАР, ПЯТЬДЕСЯТ ОДИН ЧАС ЧЕТЫРНАДЦАТЬ МИНУТ ДЕВЯТЬ СЕКУНД П.С.

...Чтобы наткнуться на исполинский портрет Аль Пачино во весь рост! Ровнехонько на причинном месте бешеного Тони Монтаны (а на полотне был изображен человек-со-шрамом лично) имелись аккуратный замочек и дверная ручка. Да-да, вход в сокровенные глубины самого известного гангстера восьмидесятых находился именно там, куда указывал Брайан Де Пальма битых два часа экранного времени. Подсознание Скара заработало на предельных оборотах: какой нечаянно великолепный фрейдизм! Но сможет ли он войти в зал сквозь такую дверь?..

К счастью, это было хозяйственное (прстгспд) помещение.

За пару минут до этого кадра Тони скушал целую пачку чистейшего зубного порошка «Мятный».

Scarface: The World is Yours

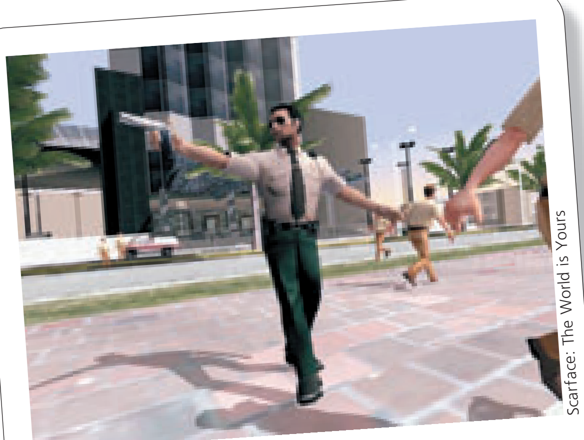
Scarface: The World is Yours, по всей видимости, является скороспелым ответом Universal и Vivendi (благо, крыша одна) на роман Electronic Arts с Paramount и гангстерской поэтикой. Туповатое желание сотворить клон GTA и из «Лица со шрамом» не удивило, а скорее огорчило Скара. Ни фантазии, ни шарма. Только деньги. Проект новых приключений Тони Монтаны, якобы благополучно сбежавшего из смертельных объятий заключительной сцены с лестницей, пулеметом и кокаином, находится в разработке недавно (релиз в 2006-м), а потому вниманию публики были представлены лишь скупые неинтерактивные ролики, живописующие всамделишный Майами и восстанавливающего наркоимперию с нуля Тони. 140 миссий, свободное брожение по городу, бла-бла-бла... Что дальше? Grand Theft Auto по «Таксисту» с Де Ниро в качестве хоругви? Скар и не подозревал, как метко он указал следующую жертву войны кинолицензий...

(Между тем волшебный кофейный напиток корейских целителей потихоньку начинал отпускать. Скар с удивлением почувствовал невероятную усталость.)

55. СКАР, ПЯТЬДЕСЯТ ОДИН ЧАС ДВАДЦАТЬ МИНУТ П.С.

С трагическим крушением Eidos, единственного мейджора без собственного стенда на E3 2005, былой флагман остросюжетного экшена Hitman ютится всего на паре компьютеров стенда nvidia. От десятиметровых плакатов и пластиковых изваяний Сорок Седьмого до почти ошеломляющего забытья – всего один год. Между тем Io Interactive вложилась в проект с любовью, быть может, в первый раз со времен стартовой части Hitman. Скар напоминает себе, что перед ним уже четвертая серия! Blood Money повествует о незатейливом соревновании конкурирующих киллер-бюро, чьи интересы вступают в конфликт, преимущественно в пределах Соединенных Штатов, хотя Лысый делает исключение ради визита в «Гранд-Опера» в Париже, где с его прибытием происходят самые удивительные и катастрофические происшествия: люстры падают и давят актеров насмерть, бутафорское ружье стреляет куда раньше последнего акта, и так далее. Словом, киллерская рутина.

Хорошо знакомый поклонникам Сорок Седьмого графический движок претерпел очередную хирургическую операцию по подтягиванию кожи. Ее следы наиболее заметны на лицах персонажей, и детализация ока-



Scarface: The World is Yours

Некоторые полицейские совмещают балетную школу с тиром. Плохая идея.



По оценкам аналитической группы компании ABBYY (которые, если вам интересно, совпадают с нашими субъективными ощущениями — хотя бы потому, что издательский дом «Компьютерра» вот уже тысячу лет пользуется только ABBYY-словарями), Lingvo 10 является СЛОВАРЕМ №1 В РОССИИ. Более 4 млн. 500 тыс. пользователей! Ну а предлагаемый вниманию 130 счастливчиков многоязычный комплект, за который в московской рознице просят рекомендованные 955 рублей, позволяет переводить с русского на пять языков: английский, немецкий, французский, итальянский, испанский и обратно.

ЛЬГОТНАЯ РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА

ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ МОСКВЫ

130 СЧАСТЛИВЧИКОВ, успевших ЛЬГОТНО подписаться на Последний Внегалактический ПЕРВЫМИ, получат в свое сверхполезное и приятнейшее пользование многоязычный электронный словарь ABBYY Lingvo 10! Разумеется, бесплатно, с первым подписным номером журнала. И это не говоря уже о том, что сам журнал обойдется им на 30-60 рублей дешевле среднестатистической московской уличной цены за комплект с DVD-диском!

1188

Стоимость льготной подписки на 12 месяцев **1188 рублей!**

130

Первые 130 подписавшихся получают в подарок электронный словарь **ABBYY Lingvo 10!**

50%

Подписавший **двоих** человек (кроме себя) получает подписку с **50-процентной скидкой!**

3

Доставка курьером в течение **трех дней** с момента выхода журнала!

КАРТОЧКА ПОДПИСЧИКА



☐ Я хочу подписаться на 12 номеров GAME.EXE с DVD-диском. Стоимость подписки 1188 руб.

☐ Я хочу подписаться на 12 номеров GAME.EXE с DVD-диском сам и подписать на 12 номеров GAME.EXE с DVD-диском еще двоих человек. Стоимость подписки 594 руб. (1 подписка со скидкой 50%) + 2376 руб. (2 подписки) = 2970 руб.

Ф.И.О.	Ф.И.О.	Ф.И.О.
Телефон(ы)	Телефон(ы)	Телефон(ы)
Индекс	Индекс	Индекс
Город	Город	Город
Улица	Улица	Улица
Дом / Корпус	Дом / Корпус	Дом / Корпус
Домофон / Квартира	Домофон / Квартира	Домофон / Квартира
Подпись	Подпись	Подпись

ИЗВЕЩЕНИЕ

ООО «КомБиПресса»
получатель платежа

Расчетный счет 40702810300010005504

в ОАО «Кредит-Москва» г. Москва
наименование банка

Корреспондентский счет 30101810700000000501

ИНН 7708501350 КПП 770801001

БИК 044583501 (для юр. лиц) Код ОКПО (для юр. лиц)

Вид платежа		Дата	Сумма
Годовая подписка на журнал Game.EXE для себя	☐		1188 руб.
Годовая подписка на журнал Game.EXE для себя и 2 друзей	☐		2970 руб.

Ф.И.О. плательщика

Индекс Адрес

Кассир

Подпись плательщика

game.exe

ООО «КомБиПресса»
получатель платежа

Расчетный счет 40702810300010005504

в ОАО «Кредит-Москва» г. Москва
наименование банка

Корреспондентский счет 30101810700000000501

ИНН 7708501350 КПП 770801001

БИК 044583501 (для юр. лиц) Код ОКПО (для юр. лиц)

Вид платежа		Дата	Сумма
Годовая подписка на журнал Game.EXE для себя	☐		1188 руб.
Годовая подписка на журнал Game.EXE для себя и 2 друзей	☐		2970 руб.

Ф.И.О. плательщика

Индекс Адрес

КВИТАНЦИЯ

Кассир

Подпись плательщика

ВАШИ ДЕЙСТВИЯ

В СЛУЧАЕ ОПЛАТЫ **ЧЕРЕЗ СБЕРБАНК**

1. Заполните КАРТОЧКУ ПОДПИСЧИКА (см. на обороте) на себя или на себя и двоих друзей.
2. Заполните ИЗВЕЩЕНИЕ и КВИТАНЦИЮ (см. выше).
3. Оплатите в Сберегательном банке РФ подписку, отправив деньги на указанный в КВИТАНЦИИ расчетный счет.
4. Отправьте заполненную КАРТОЧКУ ПОДПИСЧИКА и оплаченную КВИТАНЦИЮ по адресу: **115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, дом 8, ООО «КомБиПресса»** (с указанием на конверте — ПОДПИСКА НА GAME.EXE) или по факсу **(095) 232-2165**.
5. Если вам не хочется ничего вырезать из журнала, вы можете заполнить электронные КАРТОЧКУ ПОДПИСЧИКА и ИЗВЕЩЕНИЕ/КВИТАНЦИЮ, заглянув на веб-страницу **http://game.exe.su/subscription.**

В СЛУЧАЕ ОПЛАТЫ **НАЛИЧНЫМИ**

1. Заполните КАРТОЧКУ ПОДПИСЧИКА (см. на обороте) на себя или на себя и двоих друзей.
2. Позвоните по телефону **(095) 232-2165** в компанию «КомБиПресса» или напишите в нее по адресу **kpressa@computerra.ru** и договоритесь о времени и месте, по которому к вам подъедет наш курьер.
3. Встретившись с курьером, передайте ему заполненную КАРТОЧКУ ПОДПИСЧИКА и деньги за подписку по форме строгой отчетности (будет доставлена курьером).

издание **Game.EXE** с 8,5-гигабайтным DVD-диском

стоимость 1 экз. в московской рознице **130–160 руб.**

стоимость 1 экз. по льготной редакционной подписке **99 руб.**!

стоимость 1 экз. по льготной редакционной подписке для человека, подписавшего 2 друзей **49,50 руб.**!





ООО «КомБиПресса»
Телефон: (095) 232-2165
Факс: (095) 232-2165
E-mail: kpressa@computerra.ru
WWW: http://game.exe.su/subscription

зывается на уровне Quake 4 или TES: Oblivion. К сожалению, косметический ремонт на этом практически заканчивается — анимации, например, по-прежнему превращают людей в стадо деревянных отпрысков папы Карло.

В этой области Io, как ни странно, берет не качеством, а количеством. За последние годы Хитмен разучил множество замечательных приемчиков: он единым махом перекидывает людей через перила балконов, вешает бездыханные тела на крюки морозильника и подсматривает за приватной жизнью окружающих сквозь замочные скважины. Самая впечатляющая работа дизайнеров вытравливает счастливую улыбку на физиономии Скара: лысый убивец с пистолетом наголо, стоит ему появиться в поле зрения посторонних с инкриминирующим предметом в руке, с милой стеснительностью и по собственной инициативе прячет «ствол» за спину! Эта конкретная анимация выглядит изумительно, спасает Лысого от немедленной идентификации и доставляет Скару немало счастливых моментов на протяжении всего демо-тура.

Дежурная версия игры представлена уровнем в Лас-Вегасе: фейерверки, танцовщицы и роскошные фонтаны — все по первой статье. Судя по ремарке девелоперов, Хитмен теперь не прочь приударить за (в большинстве своем) прекрасным полом — и вскоре поднимается в номер отеля вслед за уродливой и очень пьяной женщиной. Сразу по прибытии в родные пенаты самка встает на четвереньки и являет миру анимационное богатство, если не совершенство, прочих персонажей Blood Money. Стук в дверь заставляет Сорок Седьмого воспользоваться старомодной, но такой удобной замочной скважиной — и обнаружить грушевидное мужское пузо прямо перед ней. Муж (а это был он) быстро отправляется в близлежащий бак для грязного белья, и это еще одна полезная функция свежей Hitman-серии.

Hitman: Blood Money

Еще немного Сэма Фишера: наш лысый друг научился брать заложников! Давно пора.



игра Hitman: Blood Money (www.hitman.com) | жанр TPS-проделки лысого черта | платформа PC, Xbox, PS2 | разработка Io Interactive (www.ioi.dk) | издание Eidos Interactive (www.eidos.com) | релиз Август 2005 г.

Отважный злодей ныне не чурается акробатики и с радостью сигает с одного балкона на другой. Также он не гнушается запачкать руки съемом потолочных панелей лифта — так удобнее подкарауливать охранников и, подцепив бедняг за горло фирменной струной, вытягивать на крышу. (Вот только, замечает Скар, акробатически спуститься оттуда вниз, спрыгнув в финте и схватившись за край проема руками а-ля Сэм Фишер, Сорок Седьмому слабо. Киллер просто делает шаг по воздуху и проваливается вниз. Осечка!) Во взаимодействии с другими громилами Лысый вообще преуспевает, из фильма «Час пик» он подцепил уловку с перехватом направленного на него пистолета и теперь использует ее с большим успехом.

Что-нибудь еще? Да, многое остается за кадром. Комплексная экономическая схема игры (отсюда и название) открывает перспективы для мудрого вложения средств. Все пять канонических «стволов» Хитмена (из шестидесяти видов оружия вообще) могут быть подвержены тщательной доводке в точности стрельбы, удобстве обращения, объеме магазина... Наличность также обеспечивает Хитмену подробную информацию о некоторых деталях предстоящего задания, позволяет заранее приобретать удостоверения, пасс-коды и электронные ключи. А также откупаться от полиции.

В зависимости от тактики и предусмотрительности Лысого гонорары за работу варьируются — вместе с еще одним фактором, известностью. Работающий тонко, не оставляющий следов киллер получает премиальные, а его лицо ни о чем не говорит полиции. Напротив, организатор шумных взрывов и зрелищных перестрелок рано или поздно появляется в газетных передовицах в не слишком узнаваемых сначала, а затем все более близких к реальности фотороботах. Подобная «популярность» сажает полицейских на хвост Сорок Седьмого (и ему приходится выкупать самые опасные улики), информирует охрану жертвы о личности убийцы и даже распугивает гражданских, которые с визгом разбегаются по углам при одном виде прогуливающегося мужчины в похоронном костюме и со штрих-кодом на затылке.

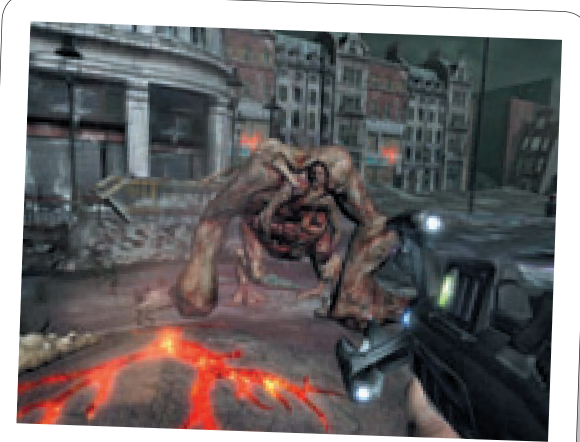
56. СКАР, ПЯТЬДЕСЯТ ДВА ЧАСА П.С.

Силы Скара стремительно подходили к концу. Он только что перенес мучительное сражение с праздными слонопотамами, осадившими стенд Namco, где на



Hitman: Blood Money

Следующая степень профессионализма — умение уклоняться от пуль, как прославленный мистер Смит, чей двойник погибнет здесь и сейчас.



игра Hellgate: London (www.hellgatelondon.com) | жанр Экшен-неожиданность | платформа PC | разработка Flagship Studios (www.flagshipstudios.com) | издание Namco (www.namco.com) | релиз 2006 г.

сцене сначала прыгали всамделишные самураи, а затем выкатилась волна пышнотелых танцовщиц. Тем не менее неистовство толпы оказалось на руку. Хотя пиар-контакт Flagship Studios затерялся в бурлящей жиже South-холла, компьютеры с живой и бодро дымящей версией Hellgate: London оказались совершенно свободны.

Удивление! Скар потряс головой и еще раз пристально взглянул на экран. Вот так — чарующе, неотразимо. А вот так — неубедительно, с гнильцой. Разница между видами от первого и третьего лица в Hellgate: London заслуживает отдельного маркетингового и психологического исследования. Во что вам захочется играть: в мутноватый шутер а-ля Serious Sam (опять?! снова?! а на дуэль не хотите ли? на строительных, понятно, ломах? — **Прим. ред.**) или в роскошную постапокалиптическую версию Diablo? Вот именно! Вот именно.

Только с пятой попытки Скар установил технику переключения режима камеры: стрелковое оружие в одной или обеих руках навязывает FPS, но вовремя оказавшийся в руке меч или другое контактное оружие исторгает камеру из глаз персонажа и немедленно открывает изумительный вид на растерзанный Лондон.

Или что-то напоминающее британскую столицу. Все ее признаки налицо: красные антикварные будки BT, викторианские здания, разрушенный Биг-Бен на горизонте, обмелевшая до ила Темза и разнесенный вдребезги Парламент. А вот все, что лежит между этими знаковыми достопримечательностями, случайным образом сгенерировано программой при нажатии клавиши «Start new game». И никаких графических артефактов! (Хотя совершенно бессмысленные тупики и пустующие комнаты-каморки все же встречаются.) И НЕРЕАЛЬНЫЙ, фантастический, убийственный уровень детализации!

Перспектива меняет все. Быть может, это лишь более удобный и широкий угол зрения, может быть — определенная высота расположения камеры, открывающая мусорный мир Hellgate: London в истинном великолепии. Игра обладает бешеным норовом Diablo, щедро разбросанные компьютером зомби, демоны и субдемоны, а также призраки и духи накатывают даже не волнами — цунами. А потому лишь немногие из ста базовых видов оружия требуют действительно точечного наведения на цель. Большинство «стволов» вовсе не огнестрельные образцы, но «реализующие заклятья приспособления». Спеллометы. Скар даже не удивляется, когда подобранный им пулемет вдруг начинает распылять замечательно знакомые пушистые снежинки, — это же Nova, ребята! Подоспевший дворецкий в фирменной майке Flagship рассказывает о произвольной генерации оружия (как в Diablo — суффиксы, префиксы), пяти его основных видах, взаимозаменяемых магазинах, блоках питания и батареях, а также слотах, куда можно вставлять (и в любой момент извлекать) модули расширения. Единственная закавыка: полный туман в отношении игровых классов. Присутствующий темплар (паладин, тамплиер — как вам больше нравится) — единственная из существующих на май-2005 героических профессий. И он замечательно, просто фонтанирующе хорошо двигается в гладиаторской стойке, поливая нечисть из автомата в левой руке и истово нарезая самых наглых мечом в правой. Интересно, на какие чудеса будут способны прочие персонажи?



Апофеозом игры, как надеется редколлегия Game.EXE, станет реинкарнация движения электропоездов, оборудованных убойной техникой по последнему слову.

I CAN DO ANYTHING

Демонстрирующие способность просто сидеть и балагурить три охотника так и не заметили Скара, проявляющего умение вовремя совершить сдержанно паническое отступление вон.

В финальной версии Hellgate: London свободно конструируемые модули будут перемежаться классическими Diablo-деревнями. Только подземными. На станциях метро и прочих субповерхностных учреждениях. Скар рассматривает одно из них и невольно вспоминает Half-Life 2. Те же повстанцы, так же красиво. Если хитрый бородач Билл Роупер не врет, большую лондонскую вечеринку придется еще немного подождать. Но оно того стоит! Честное слово.

Скар ставит жирную точку под честным словом и бросает взгляд на часы: ровно пятьдесят три часа с момента старта E3. Внезапно он понимает, что, если увидит еще хотя бы одну компьютерную игру, его стошнит. Скар закрывает лицо руками и осторожно, по обитой мягким поролоном внешней стене South-холла, начинает ползти к выходу. На полпути он видит надпись, которая придает ему финальное ускорение. «I can do anything», значится на безымянном рекламном плакате. Сущая правда. И сейчас самое время покинуть медленно идущий к закату титаник E3 2005. До следующего мая. Да прощайте же наконец.

57. Скар и Коля, an' we never gonna stop, шестьдесят два часа после завершения Е3

Адвокат экзотического происхождения Третьяков настигает Скара в недрах огромного скотовоз-лайнера Boeing-747. Когда оба романиста оказываются надежно прибиты к креслам ускорением, Коля с торжественным видом открывает титульный лист синей португальской тетради, купленной по случаю в китайском квартале ЛА.



Fable: The Lost Chapters

— Что это? — немного нервно интересуется Скар.

— Николай Третьяков, докладчик, — вместо внятного и обстоятельного ответа сами собой произносят губы Коли.

Губы Скара брезгливо сжимаются, он выразительно закатывает, а затем закрывает глаза и пытается притвориться мумией ф-на Тутанхамона. Упорного спикера этот факт ничуть не смущает. С методичностью японского автомата, расстреливающего теннисистов мячиками, Коля обрушивает на Скара названия. Скар — египетское чудо! — принимает правила странной игры и отбивает.

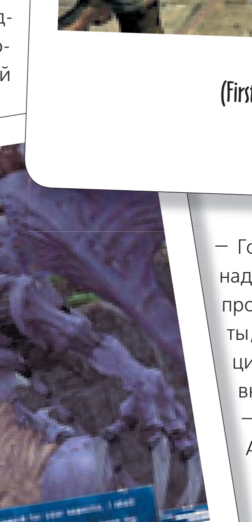
— Dragonshard, Liquid, Atari.

— Странный результат случки неразборчивой RTS и RPG; один из героев внутри зеленой рамки — странный результат случки неразборчивого темного эльфа и иллитида; осенью.

— World Racing 2, Synetic.



F.E.A.R. (First Encounter Assault Recon)



Final Fantasy XI

— Гоночки; сорок моделей машинок шестнадцати марок на более чем сотне трасс, пролегающих через трехмерные ландшафты, имеющие отношение к реальным локациям; апгрейд и субъективная эстетизация внешнего вида; в этом году.

— Stubbs the Zombie, Wideload Games, Aspyr.

— Экшен от третьего лица про бунтаря без пульса в ретрофутуристическом городе, классический перевертыш для тех, кому надоело стрелять в зомби, а захотелось кусаться и салата из мозгов, на движке Halo 2; осенью.

— Imperator, Mythic Entertainment.

— Онлайновая RPG, альтернативное будущее: защити галактическую Римскую республику от Сит... от потомков покинувших Землю майя, гладиаторство, много действия, специально заточено под людей, играющих по двадцать минут в день; в следующем году.



The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar

— Warhammer Online, Mythic Entertainment.

— Брошенное Climax Studios и SEGA и подобранное Mythic знамя, голая лицензия на прекрасную игру далекого (2007 г.) будущего; неизвестно даже, будут ли крысяки Skaven играбельной расой.

— Soul Calibur III, Namco.

— Файтинг, битвы на мечах, не исключающие нунчаки и пинки с помощью ног, кастомизируемые персонажи, очень красивые арены; исключительно на «тостере Дарта Вейдера»; осенью.

— Vietcong 2, Pterodon Software, 2K Games.

— Убийство большого количества мастерски прячущихся в джунглях маленьких желтолицых людей; изготовитель тот же, что и у первой части, издатель новый, engine новый; зимой.

— Uncharted Waters Online, KOEI.

— Пиратская парусная MMORPG, где капитаны сбиваются во флотилии до пяти кораблей включительно, еще в 2004 г. запущенная в Японии и не оставляющая надежды доплыть до берегов Атлантики.

— Ultimate Spider-Man, Treyarch, Activision.

— Миленький трехмерный комикс на основе одноименного двумерного ответвления

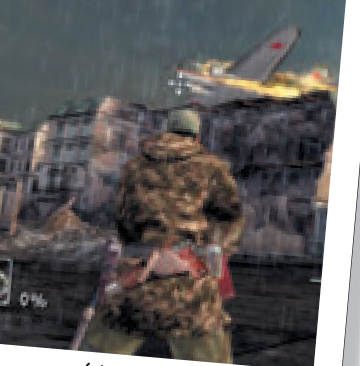
Marvel-вселенной: это не Удивительный, а Абсолютный Человек-Паук — тоже пятнадцатилетний, тоже фрустрированный, но в костюме нового дизайна; в этом году.

— The Legend of Zelda: Twilight Princess, Nintendo.



Soul Calibur III

— Новый герой, козий пастырь, насильственно превращенный в оборотня, и волшебница очищают страну от нечисти, люди выстаивали три часа, чтобы приобщиться к легенде; на GameCube, осенью.



Sniper Elite

— Tom Clancy's Ghost Recon 3, Ubisoft.

— Капитан Скотт Митчелл внутри боевой hi-tech-пижамы со спутниковой связью и спутниковым позиционированием проведет всю игру в Мехико 2013 г., предаваясь уличным боевым действиям; зимой.

— The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Turbine.

— Вместо Толкиена урезанного — Толкиен расширенный; открытые для всех апокрифические Братства по Интересам, домысленные дальние уголки Средиземья, но никаких Олмеров; в следующем году.

— Taxi Driver, Papaya Studios, Majesco.

— Экшен к тридцатой годовщине премьеры одноименного фильма с Де Ниро в роли Тревиса Бикла, отчужденного от общества и склонного к насилию психопата; если в ходе самоуправного расследования слишком много убивать, психоз обострится и приведет к летальному исходу; весной.

— Sniper Elite, Rebellion, Namco.

— Двадцать восемь миссий вдумчивого и очень реалистичного шмыганья по Берлину с винтовкой; скоро конец войны, и ни в коем случае нельзя позволить нацистам поделиться ракетными и атомными наработками с Дядюшкой Джо; в этом году.

— Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow, 7 Studios, Bethesda Softworks.



Ultimate Spider-Man

— Бледная тень Джонни Деппа прыгает со шпагой, регулярно получает новые комбо, а в промежутках травит стаксель в попытке избежать свидания с королевским флотом; крадется во мраке и избегает ловушек; «кооператив»; в следующем году.

— Gods & Heroes, Perpetual Entertainment.

— Онлайновая древнеримская RPG, полная interventionist gods и играбельных героев, сражающихся на аренах, набирающих наемников и разрывающих пасти гидрам и прочим существам из смежных и собственного сеттингов в худших пауэр-рестлинг-традициях; осенью.

— Final Fantasy XI, Square Enix.

— Под руководством Ясуми Мацуно; возвращение к корням (к традициям FF X); большие глаза; отношения и еще раз отношения; в Японии — уже, в остальном мире — весной или в начале лета; на PS2, конечно.

— Fable: The Lost Chapters, Microsoft.

— «Лучшая RPG ever» наконец-то приходит на ПК с помощью сэра Питера Молинье; позволит заинтересованным лицам выяснить, заслуживает ли она данного титула, став в полтора раза длиннее; развитие персонажа безусловно лучшее, чем где бы то ни было; поздней осенью.

— F.E.A.R., Monolith, Vivendi.

— First Encounter Assault Recon, ни больше ни меньше. Шутер от первого лица со всей полагающейся «физикой» про бойца спецподразделения, каковое постоянно посылают в горячие паранормальные точки — усмирять свихнувшихся клонов-пехотинцев, например, да-да; осенью.

— Evil Dead Regeneration, Cranky Pants, THQ.

— Любимый фильм детства про Брюса Кэмпбелла с бензопилой, то есть про Эша, в чью руку случайно вошло козло, пытается вернуться к нам в обличье игры (не в первый, правда, раз); имеются шотган с неиссякающим боекомплектом и fatality moves; совсем скоро.

— Brothers in Arms: Earned in Blood, Gearbox, Ubisoft.

— Снова Utah Beach и Omaha Beach, только раньше, чем в Road to Hill 30, и не Бейкер, а его приятель Хартсок; и якобы чудовищно усиленный по сравнению с RtH30 AI; поздней осенью или в начале зимы.

— Что вообще это было? — спросил Скар пять часов спустя.

— Только часть игр, которые мы хотели, но не шмогли, не ушпели, не... — надтреснутым голосом ответил Коля.

Скар устало пожал плечами: «Никому об этом не говори, Коля. Слышишь? Ни единой живой душе!» ◘



Vietcong 2

ЗАКУЛИСЬЕ

илья стремовский



ОБ авторе

ИЛЬЯ СТРЕМОВСКИЙ
В настоящий момент отправлен на длительную стажировку в район горного хребта Ко-дар, где осваивает методы выживания в условиях, максимально удаленных от виртуальных. Эксперимент осложнен острым компьютерно-абстинентным синдромом. Вынужден играть на цифровом фотоаппарате.

Новое платье короля

Этим летом работы в поле, которые положено проводить во второй половине жаркого сезона, не обошли стороной и компьютерных игроков. Только поле у нас не простое, а боевое, импортного производства, за номером 2. Главный вопрос, который задавали себе ветераны уборочной кампании 1942 года: будет ли нынешняя жатва столь же веселым мероприятием? Сомневающимся сообщим: все в порядке, все будет. Кроме того, был отшлифован интерфейс. Хороший повод обсудить то, чего в играх быть не должно, но пока присутствует!

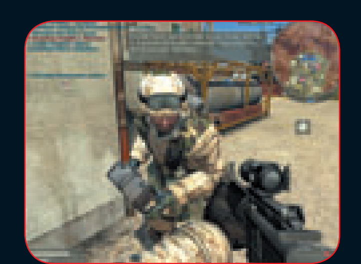
Вести с полей

МЕЖДУФЕЙС

Сначала заметим, что шутеры — один из немногих жанров, приблизившихся к идеалу, когда наличие интерфейса как отдельной сущности не просматривается. Другие передовики — это гонки и иные симуляторы, где интерфейс будто бы взят из реальной жизни, а потому не считается чуждым элементом. Здесь надо оговориться, что под интерфейсом понимается не модель взаимодействия игрока с программой вообще, а только те «инородные» элементы, которые мы можем видеть на экране во время игры и которые напоминают нам о том, что мы смотрим на экран компьютера, а не куда-то еще.
К сожалению, просто взять и применить пользовательский интерфейс операционной системы в играх нельзя. Ясность Windows-междумордия в немалой степени основана на очевидности офисных метафор: собственно окна, рабочий стол, корзина для мусора, круговорот бумаг (предметов) из одного кабинета в другой. В играх подобные аллюзии будут напоминать если не о работе, то о чем-то совсем неразвлекательном, далеком от отдыха, поэтому приходится придумывать новое. Но, увы, в большинстве случаев найденные решения оказываются менее понятными и удачными. И лишь иногда эксперименты приводят к приемлемому результату, и тогда в жанре появляется новый стандарт интерфейса (дружно вспоминаем классический пример WarCraft-интерфейса в RTS). С другой стороны, как только в силу входит стандарт, конкуренция заставляет разработчиков вновь отправляться на поиски «того, не знаю чего, но чтобы не хуже, чем у них».
Вот так и получилось, что КИ стали передовым и самым большим испытательным полигоном пользовательских интерфейсов.

ПОЛЕВЫЕ ИСПЫТАНИЯ

И свежий Battlefield 2 являет собой очередной эксперимент на этом испытательном стенде. Посмотрим, какие изменения нам предлагают и как это сделано. Начнем с крупных



вверху Все как раньше, но — более дружелюбно. Новичкам все подскажут и расскажут.

нововведений (или просто дополнений, если угодно). Так как в игре появился режим главнокомандующего — реализован и новый интерфейс. А так как в этом режиме игра представляет собой почти-RTS, то и интерфейс несет родовые черты уважаемого жанра. При взгляде на экран стороннего наблюдателя поражает количество информации и... непостижимость происходящего. Поклонников RTS это должно привлечь, но, чтобы быть грамотным командиром, неплохо было бы побегать по полю, а там все-таки чистый шутер и, следовательно, свой интерфейс. Может быть, этим и объясняется дефицит грамотных полководцев в первые недели вой... простите, игры?

Шутер-интерфейс тоже обзавелся набором легких инноваций. Это висящие в воздухе флажки, показывающие направление на ключевые точки, расстояние до них и их статус. Грандиозная натяжка, да и окружающий пейзаж портит! Зачем же шведы это сделали? Прежде всего для того, чтобы облегчить ориентирование на карте новым игрокам. С игровой точки зрения, карта представляет собой именно ключевые точки и препятствия, которые мешают добираться из одного пункта в другой. И если препятствия и так неплохо видны, то при нынешнем размере зон, не разворачивая карту, о существовании некоторых точек можно вообще не узнать. Те самые висячие флажки куда реже заставляют открывать мини-карту, и это избавляет игрока от еще одной бесславной гибели — по интерфейсным причинам. В данном случае девелоперы предпочли меньшее зло. Следующее нововведение — индикатор состояния флага, присутствующий в двух ипостасях. Собственно флаг на зоне научился опускаться и подниматься, а не только менять цвет. Теперь одного взгляда на него достаточно, чтобы оценить ситуацию. С другой стороны, если игрок лично участвует в захвате, статус флага можно видеть под мини-картой. Это избавляет от необходимости глядеть на флаг во время атаки, рискуя получить в это время пулю от противника, находящегося под носом.

В первом Battlefield, как вы помните, захват флага был таинственным занятием. Если что-то шло не так, понять причину было сложнее: то ли противник пытается защитить флаг, то ли время тянется слишком долго.

Учитывая, что захват флага — это сердце режима Conquest, засчитаем еще одно очко в актив дизайнеров интерфейса. Здесь они применили принцип «с глаз долой, из геймплея вон». Если на какое-то действие нет индикатора, то оно перестает играть. Вывернутое наоборот, оно требует наличия обратной связи даже ценой ухудшения внешнего вида.

То же самое относится и к пиктограммам здоровья и патронов. Они демонстрируются игрокам тех классов, которые эти ресурсы восполняют. На смену процентам из первого Battlefield пришли аналоговые полоски: занимают больше места, но куда лучше читаются. Тут правило такое: аналоговые индикаторы эффективнее цифровых помогают отслеживать ситуацию. Снова дизайнеры оказались на высоте! Идем дальше. Индикатор попадания: если в нас попали, мы видим направление, откуда прилетело. Еще один шаг в сторону от реализма, но — оправданный. Не счесть, сколько фрагов я подарил врагам, озираясь в поисках обидчика, уже находясь у него на мушке!

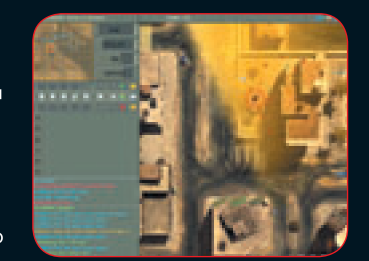
НЕДОСТАТОЧНАЯ МЕХАНИЗАЦИЯ

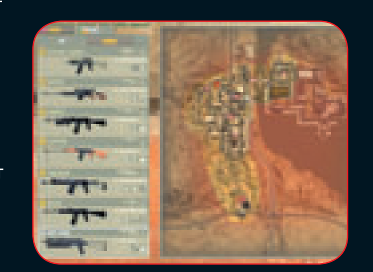
А вот меню игровых сообщений — это действительно спорное решение. С этим элементом проблемы были еще в оригинале, а теперь они приобрели новый вид. Поясню новичкам, что в ходе боя, дабы успешно взаимодействовать с командой, нужно обмениваться информацией: сообщать о замеченном враге, просить помощи, координировать действия. Так вот, в Battlefield эти сообщения организованы иерархически — в виде контекстного меню, которое в первой части было построено на использовании функциональных кнопок, а теперь вызывается по клавише в центре экрана, после чего нужный пункт выбирается мышью. Нынешний вариант, конечно, проще в плане поиска нужной команды, но, во-первых, он закрывает обзор и занимает место мини-карты из первой части; во-вторых, сама идея кажется сырой. Большинство пунктов в этом меню полезны. И чем чаще игрок к ним обращается, тем лучше. Самый яркий пример — сообщение «замечен противник». В новой версии оно стало интеллектуальным: если навести меню на замеченного врага и послать сообщение, в эфир уйдет уточнение, какой именно тип противника был обнаружен. Прекрасная находка, но она приводит нас к следующей мысли: а почему нельзя посылать такое сообщение при простом наведении на врага? Аргумент «эфир засорится» не очень состоятелен — можно выводить эту информацию визуально, подсвечивая врага на мини-карте и позволяя игрокам одной команды «вести» его.

Похоже, по этому пункту дизайнеры недоработали — они нарушили еще один принцип дизайна интерфейсов: если игроку выгоднее исполнить некое действие, чем не исполнять его, такое действие должно производиться автоматически. Следуя данному принципу, большинство внутрикомандных сообщений можно было бы убрать, выдавая автоматические подсказки. Собственно, эту искусственно недоступную функциональность и выполняет командир в нынешней версии.

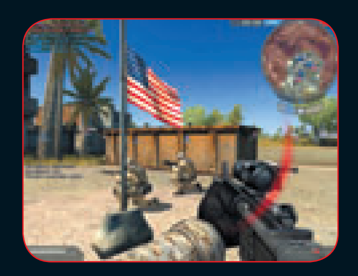
А МОНАРХ-ТО...

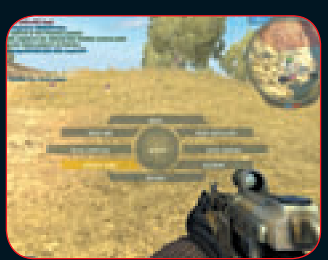
Получается, что за исключением небольших огрехов авторы довольно успешно развили интерфейс оригинальной игры и добавленные индикаторы пошли ей только на пользу. И я с чистой совестью поставил бы на этом точку, если бы не видеокарта семейства GF4, живущая в одном из моих компьютеров. На этой карте игра запускается только с помощью неофициального патча. И одним из эффектов его применения является то, что все полупрозрачные элементы, включая большинство упомянутых выше индикаторов, не отображаются. Совсем! Демо-версию игры я оценивал именно в таком варианте. И самое ужасное в том, что игра ничуть от этого не потеряла! Более того, информационный голод только прибавил игре адреналина. Конечно, подобный режим отпугнет Battlefield-неофита, да и игра окажется немного другой, но лично я не исключаю появления в будущем мода, который позволит закрытую игру. Может статься, что лучшее платье короля в данной ситуации — это отсутствие лишнего...





совсем вверху Экран командира. Напоминает RTS средней руки из девяностых.
вверху Выбор команды все еще прост и удобен.
внизу Флаг поднимают над последней точкой, но меня убивают сзади. Все понятно.
совсем внизу Контекстное меню. Много лишнего и обзор заслоняет.





РАЗБОРЫ

демо-, альфа-, бета-версии, shareware, релизы

жанр **RTS**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
продюсер **Сергей Орловский** | руководитель проекта **Георгий Осипов**
дизайнеры **Павел Елисеев, Игорь Петухов, Павел Епишин** | графика **Елена Севостьянова, Александр Бордо**
программирование **Юрий Блажевич** | звук **Владимир Матюнин, Юрий Ленин**
разработка **Nival**
издание **«1С»**
дата релиза **3 квартал 2005 г.**
рекомендуемое железо **Pentium 4 2400, 512 Мбайт ОЗУ, видеокарта со 128 Мбайт ОЗУ, 2 Гбайт на жестком диске**

игра 01

«БЛИЦКРИГ-2» (бета-версия)

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

Вариант будущего

Скорый поезд «Блицкриг» задерживается. — Вагоновожатый с секатором беспощаден к врагам рейха. — Кинг-Конг против Годзиллы. — Все билеты проданы. — Во время обстрела эта сторона улицы наиболее безопасна.

Сейчас и не вспомнить, с какой малости все начиналось: кажется, «Блицкриг» был с нами всегда — его многочисленное семейство, включая дальних родственников по линии теперь уже не очень графического движка, марширует под окнами, строится в колонну по девять и запевает «Выходила на берег Катюша» при каждом удобном случае. Словно споря с собственным названием, «Блицкриг-2» (www.nival.com/blitzkrieg2_ru) засиделся в тылу — взяв несколько лет назад повышенные обязательства перед поклонниками, ниваловцы работают в две смены, придавая игре законченные очертания. В коридорах студии можно встретить людей с гигантскими моторизованными секаторами, а за дверями слышны вопли, полные страдания, — кое-что приходится перекраивать на ходу.

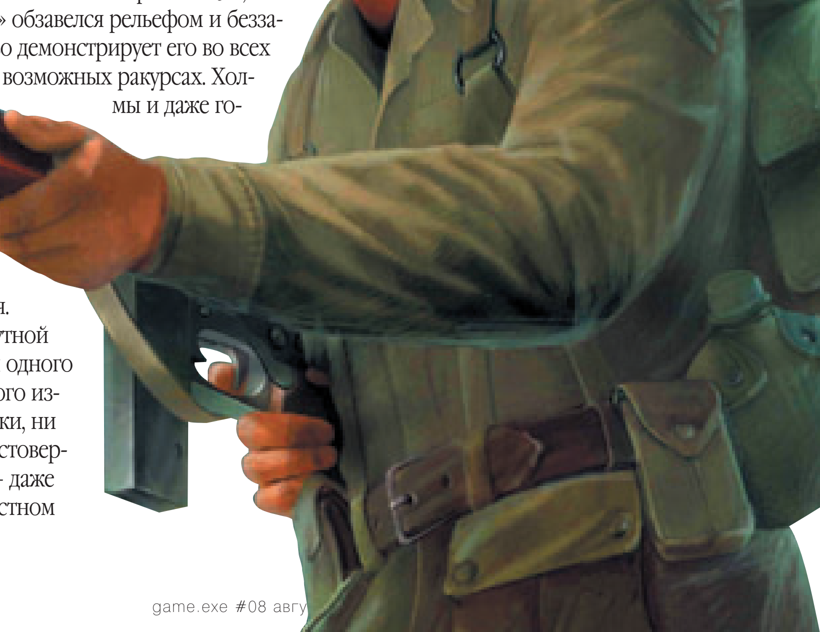
Дело в том, что «Блицкриг-2» — очень большая игра, которая к тому же хочет остаться с нами надолго — вместе с собственной игровой онлайн-службой, мощным редактором уровней и сценариев и верным сообществом модификаторов. Это скорее операционная система, место для обитания поклонников исторических RTS, чем классический суповой набор из пятнадцати расползающихся миссий, неловко схваченных жидким клеем видеороликов и бравурных маршей. Учтите еще и вот что: в эти самые минуты где-то в горах, вдали от густо усеянных британскими пролетариями и краснолицыми матронами берегов о. Кипр, в секретной лаборатории штампуется исполинский робот-убийца Sudden Strike 2005, некогда отец и учитель нашего с вами «Блицкрига», а ныне заклятый его враг. Битва титанов — а именно так я предлагаю озаглавить материал с двойной рецензией на эти неуловимо похожие продукты — непременно произойдет, если только издатели не примут решение развести Годзиллу с Кинг-Конгом по разным театральным сезонам.

Прошлым летом «Блицкриг-2», признаемся честно, не сумел сбить нас с ног блистательным хуком левой. Слишком сильны были впечатления от простого как три копейки, но по-свински живого и сочного Codename: Panzers Phase One, чересчур много восторгов досталось северодонецкому «В тылу врага». В сравнении с ними новый «Блицкриг» (точнее, его рабочая версия на тот момент) выглядел слишком академично и сухо, а слова разработчиков об AI-генералах и достоверном поведении пехотинцев под огнем врага требовали проверки боем. Совсем недавно «Нивал» предоставил редакции бета-версию «Блицкрига-2», и... мне пришлось знакомиться с игрой заново — настолько она изменилась за год. Разумеется, это все еще бета-версия, но очертания будущей игры уже видны, и это волнующие очертания.

Первым в глаза бросается качество картинки. Целиком в безоговорочном 3D, «Блицкриг-2» обзавелся рельефом и беззастенчиво демонстрирует его во всех возможных ракурсах. Холмы и даже горы — не придерешься.

Ни одной мутной текстуры, ни одного сомнительного изгиба тропинки, ни одного недостоверного утеса — даже деревья в местном

> Молниеносный удар «Блицкрига» растянулся на долгие годы.



лесу, кажется, подогнаны одно к одному и подпилены у основания, чтобы по первому требованию ведрами употребляющего солярку танка с хрустом обрушиться в сочную траву.
Умение красиво разрушить красивое — это искусство в квадрате, в котором постановщики специальных эффектов за прошедший год продвинулись невероятно. Огонь — лучший в своем классе. Дымы пожарищ — коптят на расстоянии. Но больше всего радости мне доставила небольшая квадратная кнопка в правом нижнем углу экрана, которая вызывает бомбардировку. Небольшая заминка, в воздухе кружат самолеты-разведчики, снизу на них глазеют окопавшиеся немцы, готовые к бою артрасчеты и рвущиеся в контратаку танки. Для чистоты эксперимента (незачем портить статистику, находясь на вершине триумфа) будем считать, что истребителей или зенитных орудий у противника не оказалось. Затем мы слышим утробный гул двигателей, свист авиационных бомб, наблюдаем сами бомбы и... тут слова, пожалуй, заканчиваются.



«Блицкриг-2» — в большей степени операционная система для любителей как следует повариться в волховском котле, чем обычная КИ про Вторую мировую, состоящая из миссий и роликов между ними.

Праздник деконструкции длится долго, долго, еще дольше и завершается вполне убедительным котлованом размером с половину экрана. Будь у оставшихся в живых пехотинцев хотя бы зачатки «морали», они до конца миссии так и пролежали бы лицом в землю, руки за головой — но в интересах геймплея местные юниты не ведают страха — пока над головами зеленеет полоска жизни, ползком или короткими перебежками эти парни продолжают двигаться навстречу неминуемой гибели. Эффект от массированной бомбардировки очагов сопротивления оказался настолько убедителен, что в моей голове немедленно созрел гениальный стратегический план: «раскачать» ответственного за тяжелую авиацию полковника до генерал-майора и пройти «Блицкриг-2» в дистанционном, бесконтактном режиме — сначала шесть или сколько там положено «подкреплений» с воздуха, а затем остатки выживших уничтожаются пехотой и легкими танками.
К сожалению или счастью, система «подкреплений» (лежащая в основании нынешнего «Блицкрига») — местный золотовалютный резерв и требует от генералиссимуса крайне бережного к себе отношения. На целую кампанию дизайнеры выделяют ограниченное количество бомбардировок, от разнообразия типов войск разбегаются глаза, а миссии, составляющие кампанию, непохожи друг на друга и заставляют использовать самые разные тактические схемы. Другими словами, крупнокалиберной off-map артиллерией и воздушными атаками всех стоящих перед страной задач не решить. А жаль.
В отличие от недавней Imperial Glory, «Блицкриг-2» блестяще проходит экзамен «безразмерной резиновой рамки»: обнять ею, родимой, все доступные вам войска и бросить их в атаку — самый надежный способ увидеть надпись «Конец игры» после кнопки Esc. Несмотря на все старания дизайнеров избавить нас от тягот микроменеджмента (к вящему неудовольствию взращенных молоком Close Combat поклонников сериала), «Блицкриг» требует филигранной работы с каждым взводом, каждой группой танков. Поспешные, необдуманные, неаккуратные действия обходятся здесь слишком дорого — и слава богу. «Блицкриг-2» во многом избавился от своих «ролевых» корней — отдельные юниты не накапливают опыт (за них это делает игрок и члены его штаба), а «супергерои» не участвуют в сражениях лично, предпочитая воодушевлять войска на расстоянии. Между тем «РПГ-ощущение» (сиречь чувство достоверности происходящего) — когда потеря очередного экипажа воспринимается почти как личная трагедия — все еще с нами.
Игродизайнеры находятся в сложной ситуации: с одной стороны, нельзя разочаровать капризных начитанных поклонников военно-полевых RTS, которым, как той старухе у синего моря, всегда мало: подавай то маскировочные сетки, то ложные аэродромы. С другой стороны — нельзя отпугнуть аудиторию попроще, которой хочется, чтобы война была как в кино — с криками «ура» и пиротехническими эффектами размером с экран. Вариант будущего, подсмотренный в бета-версии, мне кажется вполне удачным: система подкреплений и опыта на уровне полководцев, необязательные миссии и титаническое количество родов войск, включая авиацию и флот, оставляют игроку свободу «интересного выбора», прямо как в том ненаписанном учебнике по игродизайну.
На этом предлагаю осмотр поверхности черного монолита Б2 закончить и перейти в режим ожидания. Осень обещает быть интересной.

игра 02

ЖАНР **Походовая стратегия**
ПЛАТФОРМА **PC (Windows 2K/XP)**
РАЗРАБОТКА **Nival**
ИЗДАНИЕ **«Новый диск»**
ДАТА РЕЛИЗА **3 квартал 2005 г.**

«НОЧНОЙ ДОЗОР» (бета-версия)

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

Родное иное

Cleavage на мушке. — Дайте я укушу его за круп! — Слук, а Лукас? — Боулинг для чайников. — Плеть Шмааба. — «Бей Темных, спасай Россию!»



Сотрудники Дневного дозора не учат наизусть труд потомственного мага пятой категории инока Балданассара (в миру Владислава Грызунова) «Методические рекомендации для блока внутренней разведки», где черным по белому написано: если наши — за козло, белокурых вербовать не след, особенно альтруистов — тех, что хотят заработать денег не только на новую машину, но и маме на операцию. Если объект не любит жирных грязных волосатых мужиков, а чтобы поступить в ряды надо кого-нибудь убить, — хоть тресни, но обеспечь жирного грязного волосатого мужика. Если на примете есть только стройная чисто вымытая гладкокожая девушка, не давай кандидату винтовку с оптическим прицелом — он будет долго разглядывать ее грудь, а потом раскается: сначала в том, что ведет себя как маленький, а потом в остальном. И рядом непременно появится представитель конкурирующего Дозора и с успехом применит ситховскую методику «Делай, что говорят, все объясню потом». Интродукция к «Ночному дозору» (www.nival.com/nightwatch_ru), равно как и «веселящие» секвенции в диалогах («Третья милиция называется Инквизиция»), очевидно, имеют корни в одном из слук-бестселлеров про рыцарей невидимого фронта, пролегающего в т.н. Сумраке. Книга и фильм просмотрены вполглаза, но даже с точки зрения человека, не являющегося слук-приспешником, в бета-версии «НД» все чертовски мило. Управление и впрямь проще пареной р., — домохозяйки не смогут не справиться, особенно если играли в Fallout. Мирно гуляешь за просто так, в бою ходишь гоголем, производя различные манипуляции в обмен на action points. Какой из трех классов ни выберешь для белобрысого протагониста по имени Стас, решение все равно будет счастливым. Перевертыш оборачивается зверем, если щелкнуть по пиктограмме с рисунком, напоминающим типовую татуировку «Тигр зоны». Ганс, то есть Стас, становится доберманом, выкусывающим hit points из злых милицанеров в метро. (Слово к разработчикам: я люблю вас, пацаны! Жаль, конечно, что нельзя обернуться лабрадорихой и царственно провальяжить сразу в Спасские ворота, но хоть что-то. И слук-спасибо автору, тонко чувствующему настроения demographic'a.) Маг не менее правильный выбор; решительно непонятно, что приятнее — лузгать людей в мышином или напустить на (а скорее «в») них местный аналог Spiked Tentacles of Forced Intrusion («The pain, the pain!»). Дядястепов можно отоварить и перезаряжаемой чародеями люминесцентной лампой, которая еще больше, чем в кино, похожа на люминесцентную лампу из другого кино и даже держится «НД»-персонажами сходным образом. Присутствие модных люминесцентных ламп в слук-франчайзе веселит нас (всех?) уже давно, но на данном полустанке кинематографии и игроделия — до слез. Слук-просчитано, надо полагать. Войдя в «Ночной дозор», нужно старательно отыгрывать домохозяйку (ох уж эти скороспелые девелоперские оговорки, не отловленные ниваловской пиар-охранкой!): если вас ненавязчиво подталкивают к тому, чтобы главный герой стал чародеем, а девушка Вера — магом, не противьтесь. В третьей миссии добавляется перевертыш без вариантов, барышня, которая, во-первых, тигрица (отдыхайте, доберманы), а во-вторых, чуть более высокого уровня и обладает массой умений: например, зализывать шершавым языком (а?! впечатлены? а уж мы-то как!) раны — свои и коллег. И умения лучше выбирать рекомендуемые, чтобы не пропустить fun: телекинез у мага и способность отбрасывать противников у перевертыша необходимы в битве на обочине шоссе из миссии номер четыре, где милицейский упырь и его урки-приспешники отправляются под колеса проезжающего автотранспорта. Швырять врагов приятно — они сбивают друг друга, деревья и парковые скамейки, а также высаживают окна стационарного поста ГАИ, снося заодно кирпичные стены (потому что у «НД» Silent Storm-движок!). Не то боулинг, не то бильярд. Из холуев Зла вываливаются яблоки и шоколадки, что

Когда тебя, казалось бы, забили до смерти, но затем, согласно сюжету, отпустили, и это засчитывается за выполненное задание... Наверное, это тоже квестовый элемент, правда, Маша?

может заставить домохозяек чувствовать себя неловко; типовой плохиш носит в карманах сигареты, сушеных жаб и в крайнем случае гематоген (если он вампир).
Следующие одна за другой походовые магические разборки зевоты не вызывают: так, кровососы хорошо сопротивляются магии и для своего изничтожения требуют заклинания, наносящего гарантированные повреждения, но за большее количество action points и маны. Среди заклинаний попадаются весьма интересные: выхватывание предметов из рук (у магов) или простейшее проклятье чародеев «магический пресс», отнимающее у околдованного немного очков жизни в начале каждого хода. Попахивает M:tG. Естественно, присутствуют dispel magic и fireball. Любопытно, что и Светлые, и Темные пользуются одинаковыми магическими средствами, утягивая друг у друга ману; возможно, различия начинаются на высоком уровне. По правилам слук-вселенной игрок начинает с седьмого уровня и движется в направлении первого, причем подуровни («ступени») считаются в возрастающем порядке: 7.1, 7.2, 7.3, 7.4, 6.1...
Эффекты грубоваты, но объемисты; простенькое проклятие уходит вверх, как баллистическая ракета, а затем отвесно обрушивается на реципиента. Сотворение кристалла для фонарика сопровождается целым северным сиянием. В Сумраке, где регулярно прибавляющие в action points персонажи имеют больше AP, — сплошной блюр и завихрения; с этим авторы явно перестарались, бо слишком психоделично. «Ночной дозор» будет очень похожим на ниппонские RPG не только из-за вспышек; в межмиссионных вставках Стас будет делать Моральный Выбор Дня, попутно выясняя отношения. Убийство беззащитного Темного (пока есть время, нужно добавить две скрещенные люминесцентные лампы!) не переводит на Темную сторону, а заставляет Веру, боевого товарища Стаса, разразиться рыданиями и назвать его «себялюбивой сволочью» (что-что?). Зато в деле светлого мага из Сергиева Посада по имени Юрик правильный выбор реплик в беседе с сотрудниками Дневного дозора означает, что драться с ними придется не на тесной автобусной остановке, а на широкой улице. А пространство имеет значение.
Ах, да! В «НД» будет пиксель-хантинг для начинающих: даже максимально приблизив камеру, взять трофейное яблочко курсором-дланью нелегко. И робкие элементы квеста: попавший в застенки Инквизиции герой запирает двух дружинников-Темных в комнате для курения и крадется через Сумрак мимо третьего; в остальной части подземная локация суть пустыня.
Трудно удержаться... Товарищи разработчики, подтяните третью миссию, пожалейте домохозяек! Потому что, если бегать за Светлой-Темной-черт-разберет девушкой Анютой по Измайловскому парку не по пятам, волки-оборотни не прибывают по расписанию, а из-за трактора ЛТЗ-60 не выпрыгивает вожак! Удалось только с восьмого раза.
В остальном же... Здесь есть слук-сюжет и слук-интрига. Зомбирование через динамики! Светлая Иная, злодейские превращенная в Темную! Машинист-мессия! Выход в Сумрак заблокирован! Кимры-русы-жряху-бяху! Светлые ходят удивленные и взвинченные, а Темные ходят в Сумрак пописать. Литература обогащает компьютерные игры, без балды, чуваки. Литературу обогащают фильмы («Да пребудет с вами Свет!»).
Ура, что ли?

От главного «НД»-героя тупится перо — великолепный Гоша постоянно пытается острить. Курящий упырь в застенках Инквизиции: «Сейчас бы кровушки свежей пососать!» — Курящий оборотень: «Ты что на меня так смотришь? Знаешь, чего пойди пососи?» — Затаившийся ганс, в камеру: «Обратите внимание, я молчу».



игра 03

ЖАНР **КИ-«Догма»**
ПЛАТФОРМА **PC (Windows 2K/XP)**
АРТ-ДИРЕКТОР **Арон Гарбут (Aaron Garbut)** | ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ **Александр Иллес (Alexander Illes)**
СЦЕНАРИЙ **Дэн Хаузер (Dan Hauser), Джеймс Уоррал (James Worral), диджей Пух (DJ Pooh)**
РАЗРАБОТКА **Rockstar North**
ИЗДАНИЕ **Rockstar Games**
ДАТА РЕЛИЗА **Июнь 2005 г.**
МИНИМАЛЬНО РЕКОМЕНДУЕМОЕ ЖЕЛЕЗО **Pentium III 1000, 256 Мбайт ОЗУ, 3D-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c, 3,6 Гбайт на жестком диске**

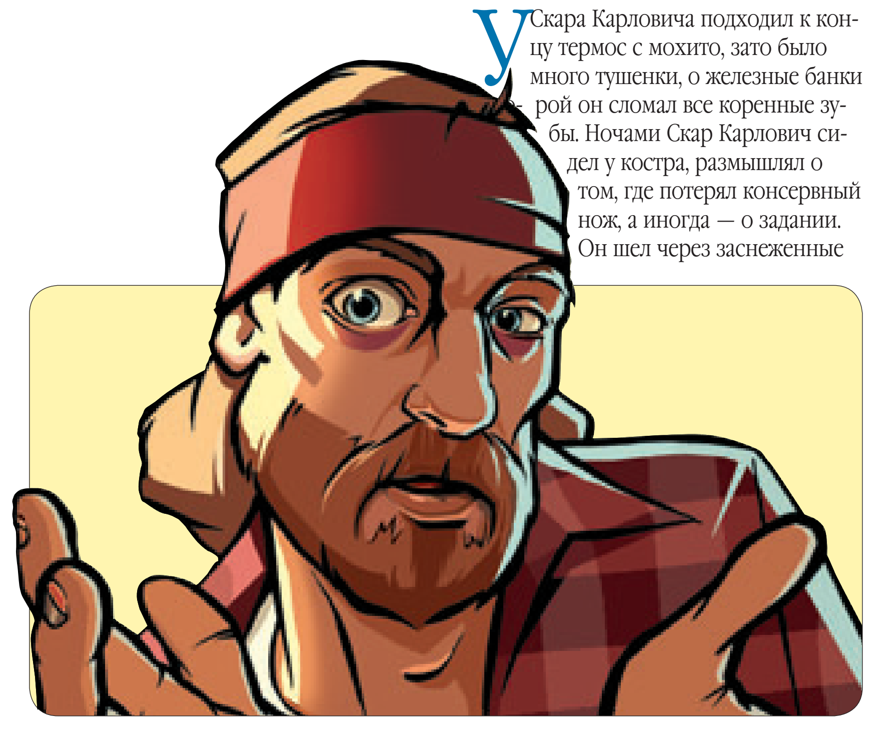
GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS



КАРЛ ФРАГОВИЧ И СКАР КАРЛОВИЧ ДЖОНСОНЫ

Бремя черного человека

...Тусклые полгода спустя Скар Карлович Джонсон, с густо вымазанным ваксой лицом, пробирался по сибирской тайге в направлении дремучего гетто, где, по слухам, до сих пор обретался отошедший от дел Карл Фрагович Джонсон, знаменитый однофамилец скромного .EXE-журналиста.



У Скара Карловича подходил к концу термос с мохито, зато было много тушенки, о железные банки которой он сломал все коренные зубы. Ночами Скар Карлович сидел у костра, размышлял о том, где потерял консервный нож, а иногда — о задании. Он шел через заснеженные пампасы, чтобы задать Карлу Фраговичу пару вопросов. На пустой желудок сон давался очень тя...

С.К.Д.: Карл Фрагович, ваш образ жизни во многом конфликтует с бытующими представлении о морали. Некоторые называют его преступным. Вы, простите, бандит? Или ваша «работа» также потребует места в своде законов, как и коррекции бесчисленных несправедливостей со стороны белой расы?

> Я называю тебя ниггер, так, ниггер, как мне, ниггер, черт возьми, захочется, ниггер! Ниггер, мать твою.

К.Ф.Д.: Скаруша, сынок, я в жизни мухи не обидел! А те шесть с половиной сотен полицейских, триста мексиканцев и полторы тысячи грязных ниггеров из конкурирующих банд... они, парень, первыми начали.

Мой обычный день начинался так: просыпаюсь, выхожу на улицу, вывожу машину из гаража, еду в пиццерию, ем пиццу, иду в спортзал, качаюсь, потом в парикмахерскую — афро подровнять, затем в молл за штанами новыми, потом в другой магазинчик за часами, и в третий — за цепочкой, после этого немножко с ребятами в бильярд покатать, потом на пляж, на открытой дискотеке подергаться, затем на скачки, потом налоги заплатить, потом забираю девушку — и в ресторан, в клуб, целую девушку на прощанье, еду домой, ставлю машину в гараж. А что тебе рассказывают — ты всему не верь, сынок. Сиджей (так меня звали на улицах) добился нынешнего положения честным трудом.

С.К.Д.: Но ведь вы, гм, Сиджей, деретесь, как Тайсон, мастерски стреляете из любого оружия, ныряете, словно рыба, водите самолет, вертолет, катер, авто, мото, вело, фото... Скажите, а вам чего-нибудь не хватает в жизни? Какое умение вам когда-нибудь хотелось приобрести?

К.Ф.Д.: Сынок, проверь свои источники. Я еще и летать умею. На джетпаке. Смотри сюда, видишь эту фотографию? Вот это маленькое черное пятнышко в правом верхнем углу (нет, не это. Это я в 1994 году кокаин просыпал. И вообще, оно же белое!)? Это я. Что? «Фотография расплывчатая»?! Я что тебе, йети?! Ах ты, мелкий ниггер!

Раз я, черт меня возьми, говорю тебе, что это я лечу на джетпаке между ЛЭП, преследуя секретный правительственный поезд с гадкой зеленой субстанцией на борту, значит, черт тебя возьми, так оно и есть! Видишь это афро? Вот такое у меня было афро! Да ты посмотри, оно и сейчас такое! Только белое.

А? Что? Говори громче, у меня батарейка в аппарате садится, ниггер.

С.К.Д.: Простите, Карл Фрагович! Какой такой секретный правительственный поезд? Какая зе-

леная субстанция? Где вы вообще взяли джетпак?
К.Ф.Д.: Ох, сынок... Это целая история. Какой сейчас, говоришь, год на дворе?
С.К.Д.: Ээээ...
К.Ф.Д.: Ладно, брось. Так вот, сынок, лет тридцать назад все было по-другому. Одни белые говнюки прятались в пустыне и разрабатывали джетпаки, а другие белые говнюки мечтали эти джетпаки похитить. А поскольку похитить что-нибудь из охраняемого бункера в центре пустыни у белых говнюков кишка тонка, они посылали в пустыню черного парня. Подходит как-то ко мне этот белый говнюк с голосом белого говнюка Джеймса Вудса... Нервный такой. А у меня брат как раз в тюрьме сидел...
Ну что, теперь-то диктофон работает? Так вот, посадил я тогда секретный правительственный истребитель «Гидра» и говорю этому белому: все, если брат и теперь не выйдет, я истребитель белым говнюкам налогоплательщикам верну, пусть школы бомбит... А он мне трубку дает, а там... А гребаный ниггер Тенпенни тогда... Нет, белого говнюка с голосом Криса Пенна мы замочили уже.
Ты, сынок, спрашивал, чего мне не хватает в жизни? Когда я был молодой, то хотел жрать гамбургеры и не толстеть. Играть на бегах и не проигрывать. Водить девушку в клубы и не платить. Убегать от патрульного и не уставать. И чтобы патроны в М-16 не кончались. И чтобы мексиканца одним ударом вырубать. И чтобы дышать под водой можно было. И чтобы, когда на особняк вражеский (что обидно, бывший дружеский) с воздуха десантировали, резиновые подгузники выдавали. И чтобы на грязного ниггера Тенпенни «Боинг» упал. А теперь... Теперь я даже и не знаю, сынок. А хотелось бы мне приобрести способность покупать радиостанции. Видишь ли, когда я был молодой, все слушали рэп. Чтобы жить, ты должен был слушать рэп!
Вот работаешь ты, скажем, в Вайнвуде. Выносишь из дома богатенького белого говнюка телевизор... Медленно, на полусогнутых. Потом бросаешь этот чертов телевизор и, натыкаясь на тумбочки и прыгая через стулья, несешься к двери, да в переулок, прыгаешь за руль фургона с остальными телевизорами и гонишь прочь по Малхолланд. Секундомер тикает! А из радио — мягкий освежающий рэп станции Playback FM... И сразу как-то легче на душе становится, ты знаешь... Как будто и не бросал последнего телевизора.
А если в Идлвуде какого случайного белого говнюка из тачки выбросил, за руль сел, скорость набрал, а по радио — прости меня, Мартин Лютер Кинг, — K-Rose, куклуксклановское кантри какое-нибудь. Или, того хуже, K-DST. Сынок, все белые говнюки рок-н-рольщики с K-DST украли мелодии, ритмы, рифы, тексты и обложки альбомов у честных черных блюзменов! Послушай Джимми Коттона, сынок! Или Джонни Янга! Так вот, начинаешь ты радио переключать, на ток-шоу все время попадаешь, на дорогу не смотришь... Ну, прямо в зад патрульной машине и въезжаешь.
Если бы мог, скупил бы все эти радиостанции и заставил бы их передавать настоящий черный рэп. Он как-то честнее.
С.К.Д.: По утверждениям многих будущее Земли в руках цветных рас — если не желтой, то уж точно черной. Каким вы видите новый день планеты — с доминирующими африканскими братьями на месте белых угнетателей? Что изменится в мире? Какой будет новая конституция?

> Пусть косоглазые и желтомордые говнюки ездят на своих малолитражках! Машина должна быть здоровой и низкой. Как африканский крокодил. Потому что Африка — наша с тобой историческая родина, сынок.

К.Ф.Д.: Я же толкую тебе, глупый! Прежде всего отберем у белых машины и отдадим черным. А белым — велосипеды (оно и для природы полезнее). Также отберем особняки. Но не у всех, а только у белых. Идлвуд переименуем в Нью-Вайнвуд. Вайнвуд переименуем в Нью-Идлвуд.
Разумеется, расстреляем всех продюсеров. И адвокатов с прокурорами. Белые говнюки! Ты слышал, как в Сан-Фиерро одного толстенького белого прокурора повязали с тонной марихуаны, а он утверждал, что распространять эту тонну не собирался, что она была для личного пользования? О-о, я мог бы тебе рассказать, сынок, что произошло на подземной автостоянке в том отеле... Но не буду. Почему? А вот не люблю я все-таки журналистов, парень. Я однажды по ошибке плантацию спалил. Марихуановую, конечно. Какие они еще бывают-то? И на следующий день эти журналюги с WCTR разнылись, что, мол, нанесен непоправимый ущерб всем животным в округе. Ага. Животные по кругу слушали один и тот же альбом белого говнюнка Леннона, укравшего все мотивы у честных черных блюзменов, рисовали цветочки и жрали шоколад. Я-то тут при чем?! Но ты ведь не такой, ниггер? Ты, кстати, интервью у переодетых полицейских не брал? А то они все по радио рассказывали, как внедрялись в ряды наркоторговцев и как это круто было — торчать и получать за это зарплату.
С.К.Д.: Интимный вопрос, Сиджей, то есть Карл Фрагович. Сам я никогда не пробовал, но от других ниггеров слышал, что иные трупы свиней-копов плоские — и стоят вертикально, как выносная реклама текущего курса валют. У белых всегда так?



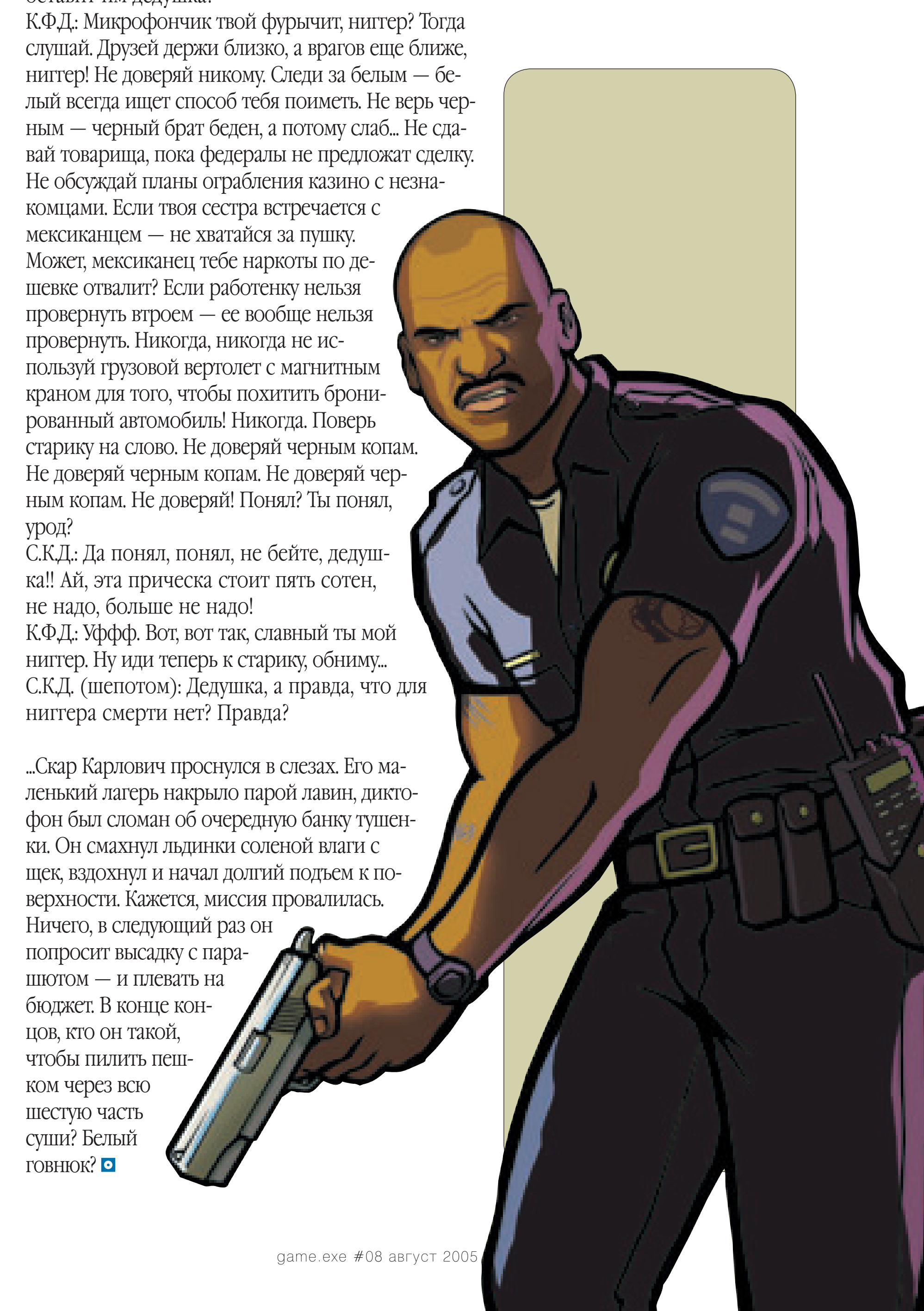
К.Ф.Д.: Кхе-кхе. Сынок, а что это за новомодный манипулятор у тебя под правой татуированной клешней? И этим ты стреляешь в копов? Ага, понятно...
Мне все понятно, сынок. В наше время мы игрались настоящими черными ниггерскими геймпадами, плавной наводочки не было, и на копов мы особо не засматривались. Даже на мертвых. Пальнул, ноги в руки — и через три забора, потом вниз по бетонному арыку, где припрятан мотоцикл (у тебя всегда, сынок, должен быть припрятан мотоцикл), а потом уже на мотоцикле... А потом уже можно рискнуть на звездочки посмотреть. Ты бы еще пожаловался, что свиньи не научились плавать, сынок. Ты хочешь, чтобы они тебе за такую зарплату и в воду лезли, и горизонтально ложились по первому требованию? Да они плевать хотели на тебя и твои ниггерские проблемы, ниггер! Ты погоди, это все урбанистика, вот выберешься на природу... Там ты будешь рад увидеть живого копа, сынок. Потому что иначе фермеры в свои руки правосудие возьмут. На комбайнах. И чтоб ты знал, сынок: они там не кукурузу выращивают. Совсем не кукурузу. А еще есть такие три говенные буквы — «фэ», «бэ» и «эр»... Главное, держись двух звездочек, и все у тебя будет в типтопе. Места глухие, если что — с моста вниз, и смотрится, как они все падают и падают. И на пилота выучись, сынок. Пригодится.
С.К.Д.: Боже милостивый, Сиджей! Теперь я начинаю верить слухам о том, что ваши женщины предпочитают ограбления и расстрелы светскому образу жизни. Это нормально? И, на ваш взгляд, должна ли (может ли?) женская история в следующий раз стать центральной в большой этнической драме?
К.Ф.Д.: А ты, часом, не расист, мальчик?
С.К.Д.: Карл Фрагович, как вы могли...
К.Ф.Д.: Хорошо, хорошо. Заткни варежку. Была, сынок, в моей жизни одна женщина... Нет, давай без имен. Ради нее я ограбил банк и угнал бензовоз. Мы встречались в хижине в горах... Сынок, ты не представляешь, что у нас происходило в этой хижине! Ты такого и в кино не видел. А потом я брал ее машину и ехал грабить банк. И грабил. И улыбался при этом до ушей. Если бы ты видел тогда мою черную физиономию, парень! Перед тобой сидел бы один весьма счастливый ниггер. И вот если бы про эту даму сделали следующую серию... Только, конечно, Сан-Андреаса ей мало. Для такой особы нужна вся Северная Америка. И, конечно, Южная. И Европу неплохо бы. И в России она нашла бы чем заняться. Ну а тогда уж и Австралию пришлось бы парой небрежных штрихов...
Чем все кончилось? А, сынок, она сбежала с белым говнюком по имени Клод. А почему ты спрашиваешь?
С.К.Д.: Карл Фрагович, я намедни читал... Не то чтобы поверил, конечно... В общем, русские врачи утверждают, что поцелуй восстанавливает ваше, то есть наше, ниггерское здоровье. Неужели?
К.Ф.Д.: Ниггер, да знаешь ли ты, что это такое — быть с женщиной? Вижу, не знаешь ни черта. Может, у тебя и есть подружка по имени Салли, может, если тебе повезло, ты и захаживал пару раз в ее домик (кстати, сынок, я уже забыл, как выглядит женская спальня. Не опишешь ли? И как получается, что ты никогда не водишь их на свои многочисленные конспиративные квартиры? Стыдно, да? Стыдно? Кем она тебя считает? Воротилой из Лас-Вентураса? Это, наверное, модные очки с простыми стеклами виноваты?), но знаешь ли ты, что это такое — пойти весь путь до конца, и бары, и клубы, и рестораны, и ты ей, и она тебе, и звонит, звонит, звонит, и ты ее видеть уже не можешь и еще троих таких же? Все узнаешь, сынок. Даже преждевременную эякуляцию. А потом она твою задницу за дверь выставит со словами «ты слишком толстый, ниггер», ты пойдешь в спортзал, сгонишь восемь кэгэ, а она скажет... да-да, «ты слишком тощий, ниггер», и тогда ты плюнешь на все и махнешь к той, крупье, ну и что, что она с дилдой. Мы все немножко с дилдой, сынок. Вот тогда и посмотришь, насколько твое ниггерское здоровье восстановилось, парень. Ах, ты опять про проституток. Сынок, это было опасно уже в мое время. И, сынок, свою постоянную девушку не надо после свидания глушить бейсбольной битой и бить ногами. Во-первых, ей это не понравится. Во-вторых, ты ей все равно не платил. Кстати, у тебя омерзительные ботинки, ниггер. Если б ты не был с Гроув-стрит, я бы тебе задницу надрал.
С.К.Д.: Спасибо, Карл Фрагович. Огромное спасибо! Вы только не смейтесь, пожалуйста. Я вот что хотел узнать: какое оно, ниггерское счастье?
К.Ф.Д.: Ниггерское счастье, сынок? Оно... Ты диктофон-то не выключай пока...
Ах, вот всплакнул, и хорошо. И память прояснилась сразу. Был у нас на радио такой Ричард Бернс. И брал интервью у братьев за решеткой. Ну да, это было после того, как гребаные белые политики запретили устраивать в тюрьме Лос-Сантоса концерты и петь песни про то, как клево, ширнувшись, свою шлюху свинцом шпиговать... В общем, сует этот Бернс парню в нос микрофон и говорит: «Джек, дружище, тебе грозит смертная казнь. Что ты чувствуешь по этому поводу?»
В общем, сынок, репортерскому мастерству тебе еще учиться и учиться.

Сынок, если бы тебя убили, тебе было бы легче? Ну загрузил бы ты сэйвгейм на конспиративной квартире — или где вы, торчки, нынче сохраняетесь?..

А счастье? Ну, парень, это когда в твоем городе не осталось ни одного чужого граффити. И когда за полгода ни одного бойца от передозировки не сдохло. Представляешь, они распродажи героина устраивали! Кто? Да ФБР. Сволочи.
И белые еще говорили, что кругом слишком много наркотиков, ты представляешь, брат?
А я тебе рассказывал, как у нас землетрясение было, все мосты обвалились, и нельзя было ездить из города в город? И правительство собиралось бомбить Австралию? Или не надо про правительство?
С.К.Д.: Нет-нет! Я как раз хотел узнать, почему луна в Сан-Андреасе крутится вместе с качающим крыльями самолетом? Не думаете ли вы, что президент Бу...
К.Ф.Д.: Ах, сынок, когда я играл блюзы в Сан-Фиерро...
Парень, посмотри вокруг. Ходи пешком. Я не буду тебе рассказывать про леса и горы, пустыню, водохранилища, города-призраки и плантации марихуаны, прекрасные в лунном свете. Ты, сынок, законченный урбанист с бумбоксом в заднице. Из-под смога ты выбираешься лишь на миссии и предпочитаешь делать это на авиалайнере.
В мои годы у нас не было авиалайнеров. То есть были, но мы ими не пользовались. Не в этом дело, сынок. Я мог бы тебе рассказать, что это такое — двадцать минут на «Харлее» из одного конца штата в другой, без груза наркоты, без киллерского контракта, не в погоне за мотокурьером, а по зову души, вслед за строчкой из песни на волне Master Sounds 98.3 (нет, даже не заикайся про Playback FM, ниггер. Ты не имеешь права говорить про Playback FM, ниггер. Ты не видел ни одного горящего креста, установленного на твоем газоне куклуксклановцами!). Но не буду. Потому что искусство — оно на земле, ниггер. А над нами — фон, картинка, а за ней — много холодного вакуума.
Да, и не называй меня «чувак». Я тебе задницу надеру. Хоть ты и с Гроув-стрит, ниггер. И подстригись, сынок. Или сбрей бороду. Или спили мушку. Одно из трех.
С.К.Д.: Вопрос от нашего Главного... Вы ведь слышали о ББ, Сиджей?
К.Ф.Д.: Бебе? Белозадая шмоточная фабрика? Мы ее взорвали еще...
С.К.Д.: Карл Фрагович, не надо этого в микрофон, пожалуйста. Хорошо?
К.Ф.Д.: Принято, сынок. Так что ваш Главный хочет?
С.К.Д.: Его, знаете, всегда интересовало, почему все ниггеры — земляки, а латиносы — холмсы? А также вопрос от Маши: ребенок ниггерши и латиноса — он холмс или хоуми?
К.Ф.Д.: Ты помнишь эту песню, сынок? «НИГГЕР НИГГЕРА НЕ ОБМАНЕТ ИЛИ СУКА ОН, А НЕ НИГГЕР!!!» Да, у меня тоже слезы на глазах. Ниггер ниггеру бро, земляк и ниггер, пока не доказано обратное. А латиносы друг другу и пендехо, и кавроны, и мориконы, и только потом, замочив вместе пару копов и вынеся телевизор, холмсы. Еще они, кстати, сокамерниками друг друга величают. Только на воле. Впрочем, латиносы редко замечают разницу, верно? А вообще, спроси себя, почему хонки зовут друг друга хоссами. Вот-вот. Болезненная мужская гордость.
А еще был такой актер Джон Холмс... но это уже, сынок, другая история. И потом, мне всегда был больше по душе Рон Джереми.
С.К.Д.: Наш последний вопрос, а скорее — завещание. Дети Сиджея Фраговича — какой совет оставит им дедушка?
К.Ф.Д.: Микрофончик твой фурычит, ниггер? Тогда слушай. Друзей держи близко, а врагов еще ближе, ниггер! Не доверяй никому. Следи за белым — белый всегда ищет способ тебя поиметь. Не верь черным — черный брат беден, а потому слаб... Не сдавай товарища, пока федералы не предложат сделку. Не обсуждай планы ограбления казино с незнакомцами. Если твоя сестра встречается с мексиканцем — не хватайся за пушку. Может, мексиканец тебе наркоты по дешевке отвалит? Если работенку нельзя провернуть втроем — ее вообще нельзя провернуть. Никогда, никогда не используй грузовой вертолет с магнитным краном для того, чтобы похитить бронированный автомобиль! Никогда. Поверь старику на слово. Не доверяй черным копам. Не доверяй черным копам. Не доверяй черным копам. Не доверяй! Понял? Ты понял, урод?
С.К.Д.: Да понял, понял, не бейте, дедушка!! Ай, эта прическа стоит пять сотен, не надо, больше не надо!
К.Ф.Д.: Уффф. Вот, вот так, славный ты мой ниггер. Ну иди теперь к старику, обниму...
С.К.Д. (шепотом): Дедушка, а правда, что для ниггера смерти нет? Правда?

...Скар Карлович проснулся в слезах. Его маленький лагерь накрыло парой лавин, диктофон был сломан об очередную банку тушенки. Он смахнул льдинки соленой влаги с щек, вздохнул и начал долгий подъем к поверхности. Кажется, миссия провалилась. Ничего, в следующий раз он попросит высадку с парашютом — и плевать на бюджет. В конце концов, кто он такой, чтобы пилить пешком через всю шестую часть суши? Белый говнюк?

Когда мне было четырнадцать, парень, мы по Гроув-стрит катали на велосипедах, торговали марихуаной с крылечек огромных облупленных халуп и дрались кирпичами. И были счастливы, ниггер.



игра 04

жанр **RTS**
руководитель проекта **Павел Назаров**
ведущий программист **Антон Корзунов**
ведущий дизайнер **Владимир Кислов**
разработка **Dark Fox**
издание **«1С»**
дата релиза **Июнь 2005 г.**
рекомендуемое железо **Pentium 4 1600, 256 Мбайт ОЗУ, 3D-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1+, 2 Гбайт на жестком диске**

«ПЕРВАЯ МИРОВАЯ»

ВЕНИАМИН ШЕХТМАН

Полушашка

Окопная правда. — Типа импрессионизм. — Царица (полей). — Танчики-танчики! — А самолетики? — Разговорчики (в строю). — С гуся.

А вот разорвите меня бандерлогами на тысячу маленьких медвежат, но сделать по-настоящему яркую, динамичную и неординарную RTS в интерьере Первой мировой — задача практически нерешаемая! По крайней мере без привнесения какого-либо стороннего элемента: марсиан на боевых треножниках, Конана во главе поднятого заклятием Тени легиона проклятых, Макрон-базы, падающей посреди линии Мажино и давящей всех без разбору.

Потому что WWI была войной великой, определившей ход событий на век вперед, какой угодно, но только не яркой. Не было там (в общем и целом) никакого ухарства, никакой стремительности, а были окопы. В изобилии протянувшиеся на сотни километров по всей Европе.

Позиционная война — это очень страшно и совсем не красиво. Страх или апатия во время затишья и ужас пополам с растерянностью в моменты атаки, независимо от того, кто и на кого нападает. Артобстрелы и газы. Иприт, хлор, плюс сложная мешанка из метана, сероводорода, аммиака, скатола, путресцина, кадаверина и т.д. — следствие изначальной несбалансированности солдатского пайка, помноженной на вороватость интендантов. Гашек писал об этом смешно, Гумилев изящно, Ремарк трогательно, но суть одна — страшная была война. И скучная.

Игра изнуряет предмиссионными брифингами — одно и то же разжевывается трижды, а суть не меняется: защити свое, потом растопчи чужое. И только в указанном порядке.

«Первая мировая» (http://games.1c.ru/wwi), созданная игростроителями из Dark Fox (www.dark-fox.ru), известными нам только по аддону к овеянному и увенчанному «Блицкригу», довольно реалистична, чтобы передать это самое свойство WWI — скуку. Несмотря на то что миссии якобы разнообразны и многочисленны, все они сводятся к одному и тому же: не дать занять наши окопы, а потом залезть во вражеские. Или наоборот, сперва залезть в чужие, а потом уж отстаивать их как свои. По всей Европе, имея под командой силы «Сердечного согласия», России или Германии с Австро-Венгрией. Миссии как бы историчны, как бы повторяют знаменательные вехи, но на деле... Бедненько это все. Мало человечков, всего ничего пушечек, еще меньше крепостишек. Уменьшительные суффиксы — следствие престарелого блицкриговского движка. О том, чтобы приблизить камеру и заглянуть в лицо солдату или в дуло мортире, нечего и думать. Исторически верно — колготится пушечное мясо, ну и кому какое дело, чем занят и о чем думает каждый отдельный Томми, Ганс или Ваня? Но по нынешним временам как-то несерьезно.

Тут вообще гнездится один из основных негеймплейных недостатков «Первой мировой». Все очень похоже и жизненно: деревушки, рощицы, речушки, но все как у импрессионистов: издали мило, а носом сунешься — мазилки и невнятица. Да, на блицкриговском движке иначе нельзя, он вообще не для этого. Но кому от этого легче?..

Тоска геймплейная проистекает из того же истреализма. Артиллерия — царица полей. Единовластная. Задача пехоты — сидеть в окопах и изредка бегать в штыковую. С первым она справляется изрядно, сидит крепко, черта с два выкуришь. Второго не любит, да и с чего бы? Убьют ведь. Кавалерия — вообще пережиток иной эпохи. Толку от нее на понюшку табаку. Весело, с залихватским гиканьем и казачьей джигитовкой подлететь и зарубить... Не-а. Не хотят. Подъедут к окопам и, не спешиваясь, открывают огонь из карабинов. А попасть из окопа в стоящего всадника куда как проще, нежели в то и дело ныряющую в темноту траншеи голову в каске. А если кавалерийский разъезд натыкается на пулемет... Да что там, кино про Чапая все смотрели.

В общем, пушки решают все. И не абы какие, а гаубицы, умеющие стрелять «навесом» по площадям. И минометы, которые, конечно, не пушки, но в данном случае ничем им не уступают. Атакующая тактика практически везде выстраивается одинаково. Подтянуть артиллерию, прикрыть ее на всякий (редко, простите за тавтологию, случающийся) случай пехотой или кавалерией — и гвоздить по квадратам, сравнивая с землей позиции противника. Он нас не видит и обычно не пытается выяснить, откуда все это к нему прилетает. Знай подвози со складов снаряды. Иногда удается пройти миссию (или, как ее здесь называют, главу), вообще не увидев ни одного живого противника. Только дави по мере продвижения орудиями и грузовиками останки поверженных антагонистов и покореженную технику.
Компьютерный враг склонен действовать иначе и, если уж ему скриптом предписано атаковать, прет без разбору и толку, часто даже во весь рост, не унижаясь до ползания. Настройки сложности игропроцесса не очень помогают, так как «подкручивают» не поведение AI, а меткость. Хочешь — сражайся войском отпетых мазил против прирожденных снайперов, хочешь — наоборот. Хочешь?!
Оживить и ускорить боестолкновения можно широко и активно используя бронетехнику. Тут Dark Fox постаралась на славу. Любовно нарисованные броневички и танчики дивно симпатичны в своем невероятном по современным зализанно-рациональным стандартам разнообразии. Первая мировая была той самой аэродинамической трубой, в которой обдувались обшитые железом автомобили и трактора, и благодаря ей они превратились в современных боевых монстров, всемогущих, но таких одинаковых с лица. Кто из неспециалистов сможет найти десять отличий между танками «Миркава» и Т-80? Так вот, в «Первой мировой» тщательно воспроизведены, пожалуй, все разновидности бронетехники всех враждующих сторон. Вплоть до расцветки и, что самое чудесное, звука двигателей. Не знаю, насколько он аутентичен, но когда в чуфырканьи слабосильного движка, тянущего дребезжащий железный пулеметизированный ящик по раскисшей дороге, вдруг слышатся перебои — сердце замирает... Вот он взбирается на приго-

Иногда игрока премируют медалями и новыми званиями. За что — непонятно. Героизм не ценится, бережное отношение к вверенным частям тоже...

рок и натужно кашляет, давая понять, что сейчас заглохнет. Ну, ясно, от езды под наклоном бензин заплеснул куда не надо. Все вроде бы просто: завести, дать движку прочихаться и ехать дальше. Но! Патроны-то на исходе, а вражеская конница — вот она! Хоть и бестолковки, но по стоячему не промажут и в итоге заклюют.

А глядя на совершенно сумасшедшие силуэты, понимаешь, что дизайнеры, придумывавшие технику для всяких постапокалиптических фильмов (игр), — лентяи и дармоеды. Вот она фантастика! Безумный Макс стрелковую руку и педальную ногу отдал бы за отечественный броневик «Вездеход» или британский танк «Маленький Вилли»!





Играть танчиками не менее увлекательно, чем смотреть на них. Пара броневиков при грамотном использовании может заменить полдюжины гаубиц и сделать все то же самое, но быстрее. Пехота и конница перед ними практически бессильны. Гранаты летят недалеко и урон наносят незначительный, а расковырять бронеход из винтовок хоть и можно, но времени это займет... Пушки — да. Но их всегда можно обойти с тыла и, пока расчеты будут их разворачивать, — бац! Дуэль же первобытных танков — зрелище, дорогого стоящее. Главное не останавливаться, а нарезать круги и восьмерки, а он сам сообразит, куда стрелять. Седые, скрипящие артритными суставами, подслеповатые рыцари в последнем в их жизни бою. Эпично и трогательно.

Если не уничтожать тяжелое вооружение противника, а лишь аккуратно отстреливать орудийные и пулеметные расчеты, его можно потом использовать. Бывает удобно — «Большая Берта» всякому полезна.

А вот Красный Барон и прочие рыцари неба не явились. Юрких бипланов в игре нет, хотя быть обязаны. Кнопка «Авиационная поддержка» и соответствующая ей «горячая клавиша» наличествуют. И когда идет снег или дождь, игра предупреждает, что погода нелетная, не ждите. Не ждем даже тогда, когда ясно и солнечно. Сколько ни дави «Caps Lock», никто не прилетит, не закидает врагов пороховыми бомбами или противопехотными стрелами. Жаль! Очень хотелось на «Сопвичи», «Ньюпоры» и «Фоккеры» посмотреть.

Наверняка скоро появятся аддоны, дополнительные миссии и прочее, что значительно расширит ассортимент мест и времен. Но и сейчас с этим все в порядке. Куцей «Первую мировую» не назовешь. Три кампании, из которых самая аккуратная — первая, за Антанту. А самое увлекательное — в дополнениях. Четыре миссии на тему «Интервенция в революционную Россию». Они чуть сложнее и динамичней основных, но и тут не без халтурки. Как уже давно повелось, юниты в RTS отвечают на тычок мышкой какой-нибудь глупой и навязчивой репликой (в этом смысле за Антанту играть тоже приятнее — непонятное французское лопотание слух не режет). Так вот, озвучку для красноармейцев оставили ту же, что была у русской армии при проклятом царизме. И речь солдат, набранных из освобожденного пролетариата, равно как и крестьянской голытьбы и незаможников, изобилует «вашбродями». Комиссары, услышав такое, смущенно чешут кудрявые головы, а красные командиры дают заруку выдавить из солдатушек низкопоклонство перед золотопогонниками...

Так что мы имеем с гуся? Морально устаревшую RTS, не то чтобы откровенно плохую, но уж очень блеклую. Претендующую на достоверное воспроизведение реальных событий и неплохо с этим справляющуюся, вот только здорово их упрощая, буквально куклизируя. Не нажимающую на различия, имевшиеся в разных операциях, и специфику разных компаний, а приводящую их к единому знаменателю — окопам и перловке с солониной. Да еще и с кучей мелких недодумок и недоделок. «Первую мировую» хорошо бы портировать на хендхелды или мобильные телефоны — в долгой дороге самое бы было то. А так...

P.S. Эмблема «Первой мировой» выполнена в виде декоративной паноплии, составленной из пулемета «Максим», винтовки и офицерской шашки. Так вот, у шашки забыли дорисовать нижнюю половину. А дальше так и пошло.

игра 05

жанр **Экшен от третьего лица**
платформа **PC. Игра также вышла на PlayStation 2 и Xbox**
сценарий **Тони Чиу (Tony Chiu) и др.** | программирование **Марк Фасциа (Marc Fascia), Ксианг Чу (Hsiang Chuu) и др.**
дизайнеры **Доминик Пейроне (Dominique Peyronnet), Сильвиан Бланше (Sylvian Blanchot), Майк Моришита (Mike Morishita) и др.**
арт-директор **Жан-Кристиан Саваж (Jean-Christian Sauvaget)** | музыка **Пьер Мишо (Pierre Michaud), Джеймс Майкл Дули (James Michael Dooley)**
разработка **Namco, Hometek/Widescreen Games**
издание **Namco** | издание в России **«Акелла»**
дата релиза **Июль 2005 г.**
рекомендуемое железо **Pentium III 700, 128 Мбайт ОЗУ, видеокарта уровня GeForce3+, 700 Мбайт на жестком диске**

DEAD TO RIGHTS 2 («ЖЕСТОКОЕ ПРАВОСУДИЕ»)

СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

Вкрутую

На живца. — Природа абсолютного ничто. — Кратчайшее расстояние. — Добро и кулаки. — Дайте мне мотив. — Чистокровный.



Как любая цыганская народная берет свой зачин в тоскливо-тягучем ре миноре, так и каждый уважающий себя игросимулякр с азиатскими корнями стартует с очень правильного, красивого Вступительного Ролика. Они вообще знатные хитрецы, эти восточные инопланетяне: в случае с Dead to Rights 2 (DTR2, www.deadtorights2.com) испытанный годами прием бьет наверняка. И пусть фильм про Крутого Парня (язык не поворачивается назвать ЭТО роликом!) даже не вторичен, а... как бы это сказать... практически целиком стянут у Джона «А ведь мог когда-то» Ву, разве что белоснежные голуби меж трассеров не порхают. Все равно, когда феерическое действо на бензоколонке подходит к своему закономерному финалу, глаза сами собой сужаются до размера бритвенного лезвия, губы складываются в кривую ухмылку, правая рука наливается сталью. Эй, сэнсэи, мы готовы. Можно начинать.

Визуальный ряд DTR2 по сравнению с первой серией претерпел минимум косметических процедур. Оно и понятно — зачем украшать то, что пролетает мимо абсолютно незамеченным?

Namco (www.namco.com) ставит очередной рекорд. Без сомнения, в недрах уважаемой корпорации бурлит и шкворчит работа по скорейшему достижению нирваны обыкновенной через использование бытовых электроприборов. Несмотря на то что по пути к сиквелу орденоносной первой части компания сменила девелопера и отказалась от стороннего издателя, результат второй попытки лихого тройного прыжка удивляет ничуть не меньше: прикинувшись хитиновым простейшим, DTR2 в какой-то момент оказывается исполинским трансформером из параноидальных японских анимаций. Усовершенствованный агрегат по постижению вселенской пустоты? Аннигилятор любой мысленной деятельности? Буддистский тренажер? Лиза Симпсон была бы довольна.

Все вопросы, если таковые остались после просмотра открывающей зубодробительной синемы, снимаются первым же явлением центрального персонажа публике. Вектор Джека Слейтера стремится совершить путь из пункта А в пункт Б не просто быстро, а очень быстро — и если на пути этой математической фигуры стоит стена, то горе стене. Иной способ проникновения куда-либо Джеку неведом и противоестествен; мы, некоторым образом уже знакомые с образом мысли этого человека, были бы неприятно удивлены другим развитием событий. Тоска, вызванная нехваткой в наше горькое и тяжелое в. целлулоидной продукции на тему насаждения правды-матьки осененным высшей яростной благодатью индивидом, при виде таких эскапад сходит на нет (кстати, высшей точкой

эволюции этих кинозверьков стал потрясающий фильм Walking Tall с Дуэйном Джонсоном в главной роли — попранную справедливость недорестлер восстанавливал ПОЛЕНОМ). В самом деле — двери для лохов. Сделай отверстие сам — вот путь самца, как говорил Зепп Брэниган. В крайнем случае, если с дверным проемом никак не разойтись, — пяткой, только пяткой. Ладонь Настоящего Мужика должна касаться двух вещей: рукоятки потертого кольта и рукоятки второго потертого кольта. Мозговая активность уходит в отпуск уже на второй секунде цирка, устроенного Джеком в честь похищенного слуги Фемиды. Иногда кажется даже, что Слейтер не только целится независимо от игрока, но и вообще живет своей, отдельной жизнью, лишь симулируя беспрекословное повиновение нажатым клавишам. На первый вдох он вламывается в комнату, на второй — пушечным ядром вылетает из нее. Что было между? Кто его знает. В памяти сплошь лоскуты: разбитая ваза, сломанный игровой автомат, не вовремя нажатая кнопка... какие-то люди.

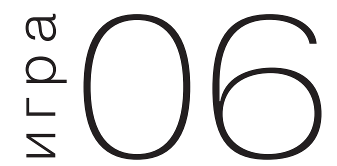
Но это пустые частности, впереди — новые комнаты и, должно быть, новые жертвы. Каждый встречный, кажется, переполняет и без того заполненную до горлышка шкалу слейтеровского аффекта. Голыми руками Джек изводит человеков еще быстрее и злее, чем любым оружием, — не раз приходится наблюдать единовременный поединок безумца с четырьмя спарринг-партнерами, ни один из которых так и не успевает нанести свое оцзю, а когда (спойлер!) погибает взятая в заложницы Любимая Девушка, за неосторожных бандитов становится действительно страшно — Джек и до этого-то напоминал грузовик БелАЗ на реактивной тяге. Смерч правосудия, по всем канонам жанра, проносится всюду; ни американские, ни японские, ни, разумеется, русские криминалиссимусы перед напором Слейтера не устоят. С одинаковым выражением лица он рушит причалы, громит бары и взрывает вертолеты — сначала хотя бы под каким-то предлогом, вошедши во вкус — просто так, из чистой приязни к любимому всеми холодному блюду.

Умереть в этом эпическом походе почти невозможно, но в особо тяжелые моменты, ближе к развязке, размашистый экшен демонстрирует весьма неплохие стелс-навыки — чего от DTR2, казалось бы, трудно ожидать. Практически поверженный герой оказывается, например, заперт в комнате, окруженной дюжиной элитных бойцов. Попробуй сунься! Приходится выделывать сложные па, наставляя носы охотникам и периодически точечными ударами верного пса (вы ведь помните про собачку?) выводя их из игры. Псина, между прочим, теперь «висит» на отдельной кнопке, и это главное новшество DTR-итерации номер два. Друга человека можно вызвать в любой момент игры — он с удовольствием перегрызет горло ближайшему недотепе и захватит какой-нибудь АК на обратном пути. Жаль только, что прибегать к помощи союзника приходится редко — железобетонный полицейский и сам справляется.

Человека, носившего очки с детства, легко отличить от надевшего их в зрелом возрасте; точно так же честный фан настоящей аркады очень просто отделить от неуверенных андрогинных поделок. «Жестокое правосудие» (браво, «Акелла», мда) не искрится ни графической, ни музыкальной, ни сюжетной составляющей и, безусловно, не привносит в выверенный геймплей первой части ничего нового — с первого взгляда их вообще не отличить. Аннигилятор любой мысленной? Да. Глупый игровой автомат? Да. Однозначный диагноз? Да, конечно; доктор с фамилией пергидрольной блондинки подтвердит. Да, да, да. И все же: наверное, стоит рискнуть и попробовать этот старый гамбургер под новым соусом, потому что не так уж много в наше время честных аркад, а DTR2, этот игровариант классических Hardboiled, не пытается выглядеть лучше, чем он есть, — и умудряется при всех своих огрехах, недостатках и самоповторах оставаться чертовски привлекательным.

> По воле несчастных, напрочь угробивших в прошлой жизни свою карму сценаристов, эта игра — скорее приквел, нежели полноценное продолжение.





жанр **Лазутчик в NFSU-стане**
платформа **PC (Windows ME/2K/XP). Игра также вышла на Xbox и PlayStation 2**
арт-директор **Энди Бэйт (Andy Bate)**
ведущий дизайнер **Ричард Бэджер (Richard Badger)** | ведущий программист **Роб Андерсон (Rob Anderson)**
разработка **Juice Games**
издание **THQ** | издание в России **«Бука»**
дата релиза **Июнь 2005 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium III 933, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c, 2,5 Гбайт на жестком диске**

JUICED

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

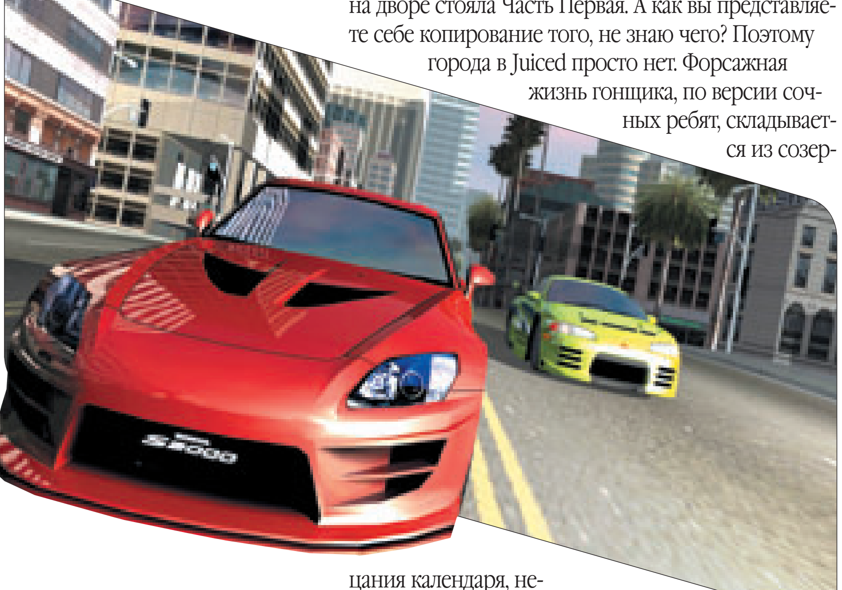
Розовый билет

Персональное превосходство. — По монополизму и гламуру! — Страна советов. — Чрезвычайный комитет розовобилетчиков. — Тяжелый старт. — Быстрый финиш. — Вместе весело? — Год первый и последний.

Второй активной валютой в Juiced стали респекты. То есть «Респекты». Розовый билет, например, приобретается ровно за шесть сотен «увалюкалок»...

Juiced (www.juiced-racing.com) любит разом вырвать излишне доверчивое сердце и тут же в присест схарчить его — пачкаясь, давясь кровищей, победно чавкая. Доблестный ПК-владелец чуть поморщится, исследует кончиками пальцев рваную дыру в грудной клетке и со вздохом загрузит файл-менеджер для очередного несанкционированного восстановления сэйва. Счастливых обладателей приставок найдут тремя сутками позже, по запаху. Без сердечного мускула очень тяжело продолжать экзистенциальное влачение...

Когда специалисты Juice Games (www.juicegames.com) собрались ударить розовым билетом по монополизму и гламуру Need For Speed: Underground, GTA-подобного города в распоряжении у пионеров моторно-хулиганского спорта не было и в помине, на дворе стояла Часть Первая. А как вы представляете себе копирование того, не знаю чего? Поэтому города в Juiced просто нет. Форсажная жизнь гонщика, по версии сочных ребят, складывается из созерцания календаря, непыльных ночей в гараже и бесконечных заездов по безликим туннелям одних и тех же трасс. Между этими основополагающими пунктами назначения гонщика перевозят с накрепко завязанными глазами, причем мгновенно, сразу — если не брать во внимание поучительные веселые картинки загрузочных экранов.



«Постарайтесь собрать автомобили всех восьми классов!» Ценный совет, спасибо, девелоперы. Стремление заполучить в гараж еще один сверкающий металликом болид как раз и примораживает Juiced-обладателя к голубому экрану. Сеансы как в лучшие elite-daggerfall-gta-wow-годы, затягивается «еще на одну гонку» — все ближе к утренней заре.

Поначалу. Главный и единственный конкурент NFS, Juiced берет свое жесткой экономической политикой, головокружительным и обманчивым обилием лицензированных самодвижущихся повозок (кажется, целых 52 штуки, не так ли, старина мануал?) и, разумеется, pink slip-заездами.

«Комитет розовобилетчиков предупреждает: проигрыш pink slip-заезда является событием необратимым и обжалованию не подлежит!!!» Как недвусмысленно намекают аккуратно воспроизводимые восклицательные знаки, угроза навсегда потерять любимое четырехколесное остается для сочного гонщика катастрофой вполне реальной. Будь то отчаянная эскапада с компьютерным соперником или рискованное предприятие с другим жителем Шамболовки посредством Интернета, открутиться от результатов pink slip вроде бы нельзя: после двух или даже трех крикливых предупреждений, заверений, что аварийный выход в операционную систему или потеря связи автоматически засчитываются как проигрыш, игра стравливает пару авантюристов в круговом, спринтерском или драг-поединке. Один выходит обладателем сразу двух машин. Второй лезет в «невидимую» директорию на жестком диске и восстанавливает утраченное. Xbox- и PlayStation-пользователи с воем грызут коленку до неоперабельного состояния. Оказаться без денег и машины в КИ на темы стрит-рейсинга — незабываемый экспириенс. К несчастью, одноразовый. На помощь погорельцам всегда приходит забытый дядюшка миллионер, нечаянный золотой слиток под поло-

вицей или брильянтовые камни в мочевом пузыре жены. Девелоперы с удовольствием предоставляют один, затем еще один, один, один и один, много — бесконечно! — шансов вернуться на улицу разбитых поворотников и отомстить.
Поначалу Juiced ошеломляет. Календарь кишит заездами, но начинающему водителю хочется гоняться каждый день. Поэтому стартовую трассу гонщик знает до зубовной боли, наизусть. У геймплея вообще медленный подхват: связи с вожаками конкурирующих кланов налаживаются ох как нелегко, напора финансовых потоков вечно не хватает, а единственный согласный ездить по-розовобилетному противник после трех убедительных проигрышей лавочку закрывает. Бесконечно кормиться продажей чужих транспортов дизайнеры предусмотрительно не разрешают. (Пожалуй, это единственная лазейка, которую они все-таки прикрыли.) Остается ставить в тотализаторе на себя и пытаться не потерять дареную в начале карьеры машину.
Удивительное дело: автомобили в Juiced способны скользить из класса в класс, ибо ранжируются исключительно по количеству лошадиных сил под капотом. Выкидной Dodge Viper тем самым становится сущим киллером с исходного пятого класса и практически до конца игры. Умело варьируя мощность двигателя, то понижая до 499 л.с., то взвинчивая к 899+, совладавший с бешеным задним приводом гонщик вскоре начинает выигрывать сотни тысяч условных единиц на одной ставке или, например, изымает у беспомощного компьютера целый флот дорогущих «Корветов». Прыжок из сосунков в короли происходит неожиданно — и, да, слишком быстро. Первый признак назревающей энтропии — отсутствие аппетита к каждодневным соревнованиям. Пресыщение накатывает в ноздрю с истощением автомобилезапаса. Отсель разбогатевший мини-шумахер начинает придирчиво копаться в календаре, выбирая преимущественно короткие спринтерские и драг-заезды. Желательно — с призом в виде экспериментальных тюнинговых запчастей.

А больше ему незачем стараться! Все три вида апгрейдов для важнейших узлов оказываются доступны после нескольких быстрых побед. Другое дело — прототипные запчасти. За них приходится драться, это последний оплот геймплея и мотивация к продолжению Juiced через «нехочу». Каждая такая деталька награждает машину разве что не сверхъестественными способностями и обеспечивает тактико-техническое превосходство над серийными конкурентами. И наоборот: искусственно-интеллектуальный индивидуум, случайно отхвативший экспериментальный турбонагнетатель или сверхсекретное нитротопливо, вдруг оставляет непобедимый Viper далеко позади. И как с таким бороться? Только жульничать.
Juiced скатывается по дороге «экстаз-сытость-занудство» стремительно, всего за несколько дней. Последняя капля, убивающая лошадь игрового энтузиазма, — семейные гонки. Видите ли, сообразно дизайнерскому замыслу, соревнования ведутся не водителями-одиночками, но целыми кланами. Необходимость приобретения компьютерных напарников вскоре навязывается зачастившими в календаре групповыми заездами, в которых обязательно участвуют сразу несколько машин одной и той же команды. Выигрывает сторона, успешно перебросившая все свои автомобили через финишную линию — первой. Надо ли говорить, что игроцкие наймиты обладают единственной выдающейся чертой характера — упорством в освоении глубокого арьергарда гонки? Их приход к финишу всегда знаменует окончание заезда. Его печальное окончание.
Здесь происходит взрыв. С топовой машиной в руках, фантастическим банковским счетом и превалирующими групповыми экзерсизами в расписании, недавний волонтер Juiced чувствует себя если не дедом, то прожженным ветераном. Естество требует скорейшей демобилизации, а действительно пугает только одна вещь. Угадали? Надпись «год первый» в календаре. Бррр! Страшно.

Игра практикует телефонные звонки, от-которых-нельзя-отказаться. Отрицательный ответ роняет респекты в пол, а положительный принуждает к незапланированным и болезненным спортэскападам.

игра 07

жанр **РПГ для избранных, квест не для всех, экшен никому**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
руководитель проекта **Николай Дыбовский**
главный программист **Алексей Бахвалов** | арт-директор **Илья Калинин**
композитор **Андриеш Гандрабур**
разработка **Icepick Lodge**
издание **«Бука»**
дата релиза **Июнь 2005 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium III 1000, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, 2 Гбайт на жестком диске**

«МОР: УТОПИЯ»

МАША АРИМАНОВА, АШОТ АХВЕРДЯН, ВЕНИАМИН ШЕХТМАН

Чтобы жить

Ужас понимания (Самозванка). — Житие репеллента (Гаруспик). — Прошло десять лет (опять Самозванка). — Я остаюсь (Бакалавр).

Игра «Мор: Утопия» (www.mor-utopia.ru) пришла слишком поздно и немножко не в ту медию. «Мор» — это прежде всего прекрасный, богатый, будоражащий воображение мир или, уж простите за маркетинговый термин, сеттинг. Достаточно прочесть мануал или текст на коробке («район древних мясокожевенных промыслов») — и вам немедленно захочется узнать об этой вселенной всё. Это, конечно, в том случае, если у вас есть хоть капелька воображения, самая малость нереализованных романтических устремлений, способность восхищаться необычным, неведомым... Нам кажется, у большинства читателей этого журнала такие качества в крови.

Мы помним «Мор» еще робкой альфа-версией. С того времени многое изменилось: появился эффектный театральный пролог и интригующие подзаголовки (которые сообщают нам, что произойдет в конце дня), Бакалавр и Гаруспик больше не идут на враждебный игровой мир с голыми руками, случаются cut-scenes, подталкивающие героев в нужном направлении и задающие определенную динамику, чуть свободнее стала экономика, умереть немножечко труднее... «Мор» отполировали, сделали более доступным, экшен-ориентированным, что ли... В «альфе» сразу было видно, что «Мор» — никакая не РПГ (не с такой боевой системой!), никакой не симулятор человека (не с такой примитивной моделью жизнедеятельности), никакой не квест в реальном времени (увы, здесь у игрока слишком мало свободного времени, чтобы оно могло быть реальным)... В полной версии, в результате всех усовершенствований, понимание приходит к игроку несколько позже. Но оно приходит.



Кто-то убедится, что ничего ролевого и человеческого его в «Море» не ждет, уже к началу второго дня; кто-то одолеет всю линию Бакалавра, уповая на то, что это «квестовый» персонаж и уж с Гаруспиком-то начнется настоящий ролевой драйв... Но, увы, нашего живодера ждут те же самые квестики с жестким хронометражем, вот разве что в кругу действующих лиц теперь поменьше знати и побольше люмпенов (по крайней мере поначалу). К финалу Гаруспика даже безнадежный оптимист поймет, что чудес не будет, что в истории с Самозванкой земля не расколется и на свет не полезут невероятные геймплей-свершения...

Впрочем, вы, наверное, хотите фактов?

Непроглядный туман окружал его со всех сторон. Даже такую элементарную вещь, как жанровую принадлежность игры, разработчики окружили плотной дымовой завесой: «ролевой элемент», «симулятор жизни» (неужели Sims?), «экшен от первого лица», «квест». Мануал идет еще дальше, называя «Мор» «симулятором поведения человека в условиях эпидемии». И там же игроку наносят заключительный удар: «Симулятор ориентирован на механизм принятия правильных решений».

Авторы настолько увлеклись игрой в загадочность, что не замечают, что тем самым втыкают дюжину ножей в спину собственному детищу. Пусть в «Море» присутствуют элементы разных жанров, но лишь один из них является главенствующим, несущим в себе основной смысл игры. Все остальные не просто второстепенны, это тяжелые гири, упорно тянущие «Мор» в безвозвратную трэш-пучину.

В начале вам предлагают выбрать протагониста, одного из трех персонажей. Причем по описанию толком непонятно, чем отличаются первые два, оба молодые врачи мужского пола, а тре... простите, третьего персонажа, ту самую Самозванку, которую мы имеем честь созерцать на рекламных плакатах игры, нам не доверяют, предлагая СПЕРВА пройти игру за одного из врачей. Уверенность авторов в том, что мы все-непременно захотим еще раз... она за пределами здравого смысла.

Выбора, кстати, никакого нет — снова иллюзия, ибо один из докторов (Бакалавр) входит в «Мор» на правах едва ли не тепличного растения, он даже удостаивается некоторых разъяснений касательно игровых механизмов; второй же (Гаруспик) вместо приветствия получает бандитским ножом под ребра, после чего безо всяких напутствий и средств к существованию отправляется прямиком в аквариум с пираньями, где нас ждут бесконечные перезагрузки и ругань, пока мы не поймем наконец, что, предлагая начать игру с Бакалавра, разработчики не шутили... Ладно, уговорили, начинаем тем персонажем, которым должно, а не тем, который мил.

Несмотря на то что «Мор» отягощен множеством нюансов, в первую очередь это все-таки построенный на диалогах квест. Именно. А не, к примеру, РПГ, поскольку варианты ответов протагониста суть прямое следствие заранее заданного характера персонажа, а вовсе не способ дать игроку свободу самовыражения. Поэтому будьте готовы, что даже тогда, когда вам захочется ответить «да!», придется выбирать из имеющихся в меню «нет» и «вот еще!».

Игра живет в неумолимом реальном времени, с непременной сменой дня и ночи, и каждый день перед вами ставится новая задача, которую надо выполнить до полуночи. Не успели, не смогли (речь о задании второго дня и последующих) — умрет один из важных персонажей, что повлияет на финал игры. Если же не успеете разобраться со стартовой задачей, легко догадаться, погибает протагонист. Причем «Мор», последовательно исповедуя дао загадочности, не любит внятно объяснять, что именно надо сделать, вместо этого предпочитая туманные формулировки вроде «пойди туда, не знаю куда».

Город, в котором происходят события, отдан в наше распоряжение, мы вольны в любой момент шагать в произвольном направлении, говорить с теми, с кем пожелаем, торговать, есть-спать... Теоретически. На деле же игрока держат в клещах, не давая ступить и шагу в сторону. Противоречие? Никак нет, объясняем: на перемещение уходит время, уйма драгоценного времени; стоит отправиться на мимолетную экскурсию в неисследованный район, как выяснится, что вы уже никак не успеваете до полуночи обойти всех персонажей, которые нужны для решения текущей задачи. Перезагрузка.

Роль сковывающих вас цепей исполняют также характеристики персонажа. Помимо лайфбара он наделен параметрами «усталость», «голод», «инфекция», «иммунитет». На поддержание протагониста в более-менее рабочем состоянии уходит уйма сил. Стоит ему сильно устать, проголодаться или, да, подхватить вирус, как жизнеградусник стремительно падает в очередную перезагрузку. При этом главные герои настолько далеки от суперменов, насколько это вообще возможно: даже если мы вчера закатили пир горой, в самом буквальном смысле объевшись, всего лишь после суточного (!) воздержания от пищи наступает — что? — безносая с косой. Сутки! С голоду! Зрители в восторге.

Бай-бай наши герои могут только в кроватке, а не поспав сутки... ну, вы поняли. Какое человечество — такие и спасители? Еда, лекарство, одежда-оружие, все в «Море» стоит денег, причем суммы практически неподъемны, а наш персонаж лишен не только необходимых финансов, но и сколько-нибудь внятных источников дохода.

КИ девяностых и КИ двухтысячных — разные явления. Теперь мы в курсе, что делать можно, а чего ни в коем случае нельзя, мы твердо знаем, чего хотим... или хотя бы требуем от разработчиков, чтобы они твердо знали, чего хотим мы.

Что остается? — Жить на подачки: иногда случается выцыганить что-нибудь ценное у окружающих или вдруг найти некий дар судьбы. Но ведь может и не повезти, и тогда мы решаем, что лучше: купить сухарей и сыграть в ящик через час от болезни или достать таблеток и умереть через час от голода. Правда, в том случае, если уже настала ночь, проблемы выбора теряют актуальность, так как лавки закрыты, все спят и взять необходимое В ПРИНЦИПЕ неоткуда. Да, надо было думать днем, но тогда не осталось бы времени на выполнение вчерашнего квеста... Тиски сжимаются. Из орбит вылезают все новые перезагрузки.

И сюжетная, и материально-финансовая стороны словно толкают нас в спину — ведь «симулятор принятия правильных решений» в условиях непредсказуемости последствий наших действий становится «симулятором следования солюшену», ибо только автор знает, какие решения в его игре правильны, а какие — нет, куда надо залезть, чтобы найти «неожиданный» бонус, без которого герой первым же поездом отправляется в мир иной.

Особенно неприятно, когда мы вываливаемся из узкого желобка предусмотренной для нас колеи, обнаруживая изнанку окружающих декораций. Вот отчаявшийся герой идет на преступление, решая ограбить закрытую на ночь продуктовую лавку. Вскрыв нужную дверь отмычкой, обнаруживаем, что... никакой лавки нет. Та дверь, что днем скрывала за собой торговую точку, ночью ведет в обычный дом с обычными жителями-статистами. Обидно.

Да, «Мор» может похвастать нетривиальным, действительно интересным сюжетом, немалым количеством любопытных идей, но при этом в него неприятно играть. Иногда кажется, что еще немного, и у нас наконец-то получится стряхнуть с себя вязкий отталкивающий геймплей (странное желание, правда?), чтобы погрузиться в этот мир. Но не получается, снова и снова. Это не игра, но музейный экспонат: руками не трогать...



Одна агрессивно настроенная крыса способна нанести нашему подопечному серьезные увечья, а две могут запросто загрызть его насмерть. И это вовсе не атаки шестиметровых постчернобыльских монстров!

«Мор» появился слишком поздно, потому что в 2005 году мы уже не можем простить самоуверенного смешения жанров, которые упорно не желают смешиваться (да и смешение это происходит больше на словах, чем на деле), зияющих провалов в игровой механике... В девяностых мы такие эксперименты прощали и даже, случается, поддерживали (помните Trespasser? А Robinson's Requiem?), но то время давно прошло. «Мор» прекрасно смотрелся бы в любой другой медии: обернись игра книжкой, радиопьесой, фильмом или телевизионным сериалом, она напрямую воздействовала бы на воображение и не требовала взамен никаких действий. Да что там, из «Мора» получилась бы первоклассная настольная игра. Там полегче с абстракциями, скромным игровым пространством и странными правилами.

Но есть особая категория людей — и среди авторов, и (думается) среди .EXE-читателей. Это люди, у которых те самые романтические устремления, та самая способность восхищаться необычным развиты особенно сильно. Они НЕ ДЕЛАЮТ различий между медиями. Они играют в РПГ и квесты не благодаря геймплею, а вопреки ему. Они плывут против течения — и захлебываются в волнах с радостью, потому что им нравится этот мир, потому что их захватило то, что они прочли на обложке, увидели в открывающем ролике, и теперь отказываются отступать из-за такой мелочи, как неиграбельность... Надо ли говорить, что таким людям, которые, несмотря ни на что, поселились в «Море», остались там ЖИТЬ, исследовали его до конца, все мы, на вселение неспособные, искренне завидуем.

Хотите узнать, каково это — быть таким?

Меня заманили. Я увидел афишу и узнал руку, ее рисовавшую. Много лет назад я был знаком с ним, но не близко. И не знал, что он — тот, чьи черные линии на белой бумаге зачаровывали меня задолго до встречи. А когда узнал, было поздно, знакомство прервалось, только остались в памяти маленькие сильные руки, одинаково точно и верно рисующие тушью на картоне и бокеном в воздухе. Звонкий щелчок синая по шлему с вскриком «мэн-нн!» и черно-белые, изящные, как по лекалу, формы, складывающиеся в картины, непонятные, но чарующие.

Мог ли я устоять?

Я — молодой ученый. Танатолог. В этом городе решится судьба моих изысканий. Тихий провинциальный городок на краю степи. Тихий? Да, но ведь он гудит. Не от топота ног, звонков трамваев, шума работающих механизмов или иных нормальных, человеческих и человечных звуков. Может, это ветер накатывается на город из степи? Как здесь тревожно...

Хорошо, что я быстро нашел приют. Эта девушка, она добра, но несчастна. А как можно быть счастливым, если ты одинок, а за стенами воет ветер и стучит дождь. А может, и не ветер. И не дождь. Скорее повидаться с учителем, проверить гипотезу и домой, в столицу!

Вот как все обернулось... Я — ученый, врач, многолетний труд которого разом пошел прахом, вынужден скрепя сердце расследовать убийство. Два. Порвана единственная нить, связывавшая меня с этим местом. А я должен остаться.

В городе, знакомство с которым началось общением с безумной парой: человеком в костюме птицы, полагающим себя не то пособником, не то вестником смерти, и субъектом в античной маске и черном трико. Это все ненастоящее! Все эти слова, то высокопарные и нарочито мудреные, то гротескно-простецкие. Эти люди... Их мало, пугающе мало. Куда ни пойду, всюду передо мной появляются дети. Мальчик, мальчуган, девочка и девчушка. Их только четверо, но они перемещаются с немыслимой скоростью, хотя на первый взгляд стоят или бредут совершенно в

ином направлении. Они рассказывают дикие, недетские истории и меняют на побрякушки ужасные, недетские вещи. Девочка предлагает патроны. Зачем они мне, я — ученый из столицы...
А местная «элита»? Весь этот город болен, но эти — в первую очередь. Лживые, глупые и надменные, они суют мне деньги и несут околесицу в ответ на простые вопросы. И все хотят знать, кто убийца, но никто ничего не делает и даже толком не говорит.
Что-то уже происходило с этим местом: я вижу фотографии людей и вижу их самих, на карточках они молоды и бодры, а в жизни... Оплывшие лица, несуразные движения. Да что с ними?!
А прочие... не пристало так говорить образованному человеку, но иначе не скажешь... простолюдины? Почему они так угодливы со мной и при этом так жестоки друг с другом? Любая женщина готова починить мне одежду, а мужчина — поточить нож, но друг друга они режут без всякого повода. Я не могу этого видеть! Трое здоровенных парней гнались за женщиной. Я убил их. Убил одного за другим скальпелем. В спину, иначе они бы меня одолели. Это сделал я? Бакалавр Данковский? Что же дальше...
Все, я знаю, кто убийца, и готов назвать его имя. Бьет полночь. Почему я снова вижу сцену? И новое лицо на ней. Да это же тот самый мим! Он мертв? Так это я?!

Что мы знаем об огнеметах? Что два космонавта с огнеметами охраняли покои Сына Хлеба. Курьезный апофеоз государственной мощи. Теперь я знаю — в огнеметах нет ничего курьезного. Только липкий ужас и вонь горелого. Не попасться!

И снова сначала. Общение с обитателями особняков. Как они могут быть такими, под сенью картин, что висят в их гостиных? Наверное, дождь и ветер степи сильнее.
Мне не верят. Они так привыкли лгать, что не верят правде даже из моих уст. Я бы и сам не хотел верить, так это страшно.
Дни идут чередой, и становится все хуже. Песчаная язва. Неудачное название, не страшное. А должно бы быть. Отсюда уже не уйти. Жизнь входит в какой-то дикий, невообразимый в прошлом ритм. Рыться в помойках, менять найденный мусор на патроны (спасибо, девочка, как я был тогда наивен), убивать, чтобы выжить, и все время, каждый день и каждый вечер, накачиваться просроченными лекарствами. Принимать одни, чтобы не умереть, другие — чтобы окоротить побочные эффекты первых, третьи — чтобы...
Прощай, бакалавр. Или нет, ведь встречал же я степного лекаря, когда был тобой, значит, встречу и тебя теперь, когда я Бурах, Гаруспик. Смешное слово. И совершенно не смешная, грязная и кровавая работа. Гадание по внутренностям.
И немножко лекарство. Настоящим лекарем был мой отец, но он убит, и все считают убийцей меня. Я изранен и ничего не понимаю, я так давно здесь не был. Дети готовы помочь, но не даром. Весь этот город принадлежит детям. Они истинные хозяева. Или просто чьи-то хитрые слуги? Я разберусь. Я вспомню, каково жить здесь, в этом городе вечного дождя и вечно жаждущей, не напоенной, изнуренной травы. Жить изгоем, собирать в степи твирь и спасать людей. И убивать.
А потом я стану Самозванкой. Я бы стал ею сразу, но нельзя. Когда я буду ею, я пойму, кто я и кто этот город. И кто здесь актер, а кто просто шут. А кто режиссер. И спектакль ли это. Или не пойму?



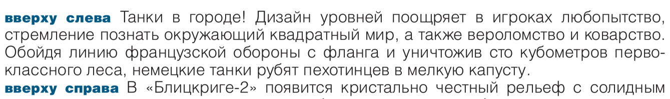






игра 01

«Блицкриг-2» (бета-версия)



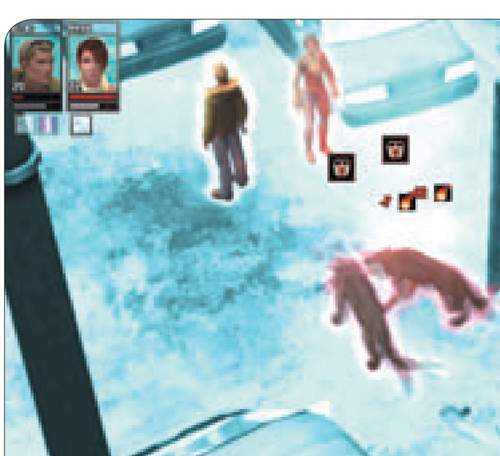
вверху слева Танки в городе! Дизайн уровней поощряет в игроках любопытство, стремление познать окружающий квадратный мир, а также вероломство и коварство. Обойдя линию французской обороны с фланга и уничтожив сто кубометров первоклассного леса, немецкие танки рубят пехотинцев в мелкую капусту.
вверху справа В «Блицкриге-2» появится кристально честный рельеф с солидным перепадом — приятный сюрприз для любителей штурмовать безымянные высоты.
слева Между миссиями игрок занимается кадровыми перестановками, полирует заслуженные награды и тщательно анализирует меню предлагаемых обязательных и не очень миссий — от выбора зависит будущий рельеф армейской мускулатуры.
справа This is the end, beautiful friend... Авиационные бомбы со свистом вкручиваются в небо, и через несколько секунд вражеские укрепления пожирает море огня. Нет, стоп-кадр не в состоянии передать величия этой картины.













вверху слева ОТТУДА не только лампа, но даже раскраска ауры у хороших и плохих! И сделать невинное лицо.
вверху справа От проклятья жертва сгибается, как от удара в пах. Прямое попадание в Кундалини-чакру, надо полагать.
слева Ударенному лапой, оглушенному майору кажется, что он в Сочи. А вот перманентно оглушенному мальчику Стасу кажется, что он джедай.
справа Общеизвестно, что путь в Сумрак был случайно найден Тимоти Лири, великим магом.

«Ночной дозор» (бета-версия)







вверху слева Пустыня. Кладбище самолетов. Ниггеры с букетами цветов. Добро пожаловать в San Andreas.
вверху справа Скриптовые сценки перед каждым заданием ставил Гений. Реплики, режиссура — все дела. Пять звезд! И плевать на бедную картинку.
слева Прыжок с мотоцикла на грузовик не доставит особых трудов реальному хоуми. Или в данном случае холмсу.
справа Тихие дни в Клиши. Вертолеты здесь сбивают и воруют — с равным удовольствием. И кто говорил, что мотоциклу за птицей не угнаться?

Grand Theft Auto: San Andreas

игра 03



«Первая мировая»

игра 04

вверху слева Маленькая, но стойкая крепость Верден. И то и другое — немного чересчур. До смешного маленькая и слишком уж просто, почти без помощи игрока обороняемая.
вверху справа Тяжелые танки — почти что абсолютное оружие. Вот только собирают на себя все заборы и цепляются за каждый угол, отчего делаются неопрятны и неповоротливы.
слева «На горе, на горочке стоит колоколенка, / А с неё по полюшку лупит пулемёт. / И лежит на полюшке, сапогами к солнышку, / С растакой-то матерью наш геройский взвод.»
Хорошая песня. Автор — Леонид Сергеев.
справа Вот они любимицы, вот они жужелички! Краса и гордость «Первой мировой» и, без сомнения, тайная страсть разработчиков. Первобытные танки и прочая бронетехника!





игра 05

Dead to Rights 2 («Жестокое правосудие»)

вверху слева Окружающие предметы и впрямь большей частью интерактивны. Применительно к DTR2 это означает исключительно деструкцию.
вверху справа Пешие походы Джека удались едва ли не больше огнестрельной составляющей: ножи и модифицированные бревна, которые выпадают из хладных рук врага, воспринимаются конфузом — столь нечестно это по отношению к противоборствующей стороне.
слева Когда Джек приземлится, они все будут мертвы, — в действии широко рекламируемая способность стрелять по всему периметру, находясь в воздухе.
справа Локация с «якудзами» — единственная, оседающая в памяти. Выполнено со вкусом: и японские дворики, и интерьер особняка, и мелкие сошки, эффектно размахивающие катанами.







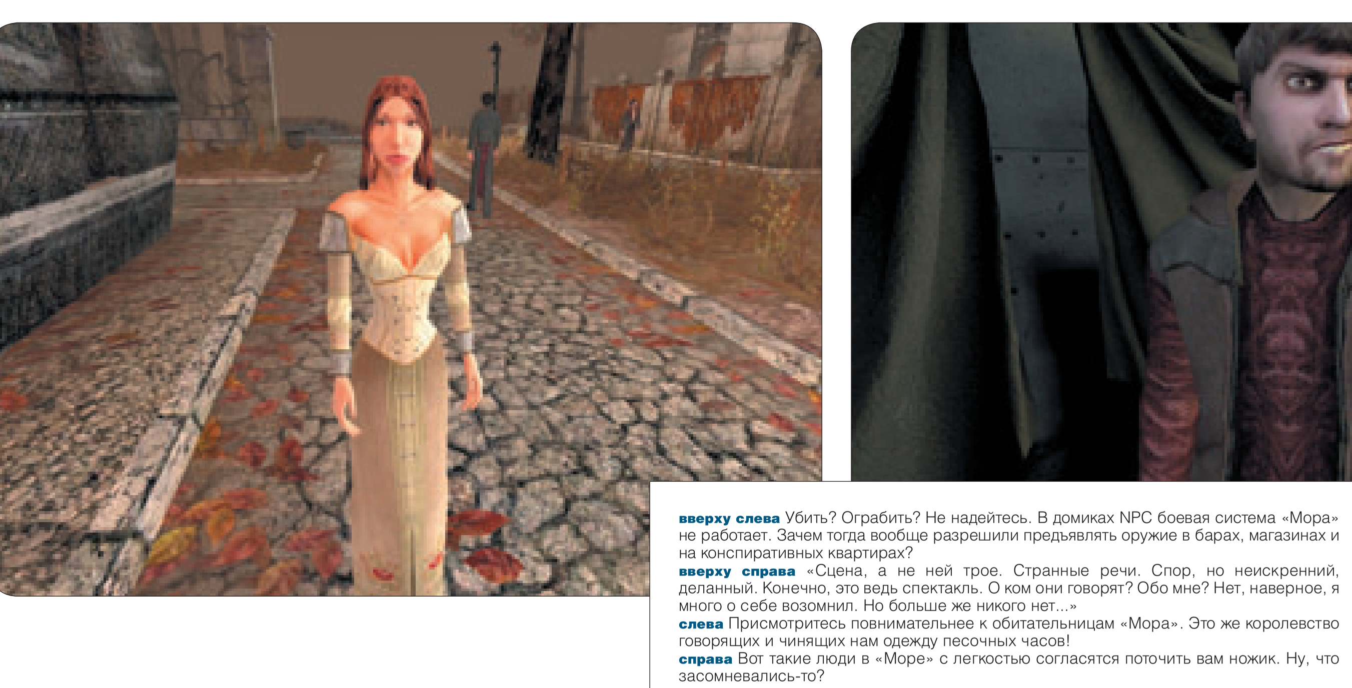
Juiced

игра 06

вверху слева В драг-рейсе неизбежно побеждает машина с наибольшим запасом нитро и лучшей турбиной. Либо — умелый таран на старте.
вверху справа В специальных showoff-заездах требуется выказывать мастерство стирания резины в пыль или разворотов на все триста шестьдесят. И не дай бог коснуться ограждения...
слева Внешние повреждения в Juiced не обсчитываются. С огромным трудом небрежный гонщик вышибает из строя вон баллончик с нитро (интересно, как?!) или деформирует рулевую трапецию. Но и только.
справа Политика тюнинга адептов не обрадует — все запчасти одного уровня одинаковы по производительности. Минус еще один важный элемент геймплея!









игра 07

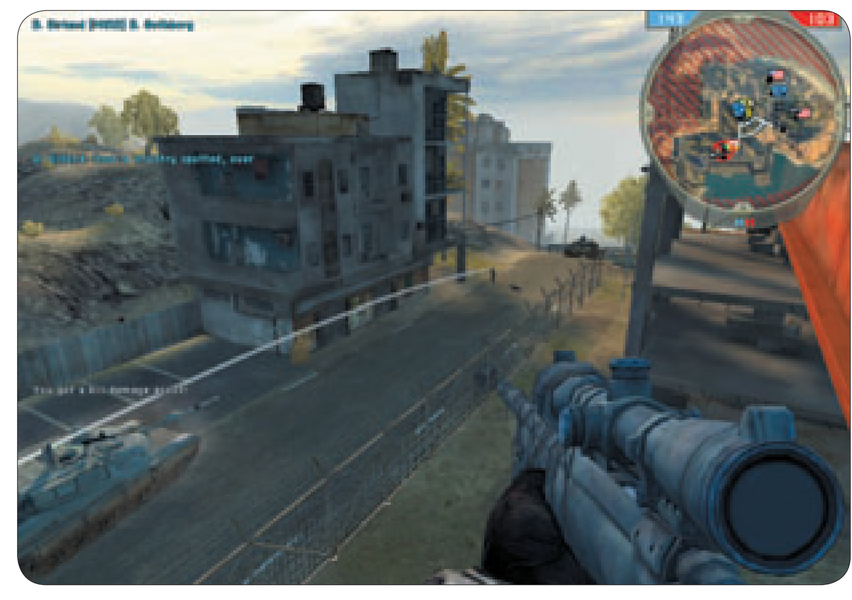
«Мор: Утопия»

вверху слева Убить? Ограбить? Не надейтесь. В домиках NPC боевая система «Мора» не работает. Зачем тогда вообще разрешили предъявлять оружие в барах, магазинах и на конспиративных квартирах?

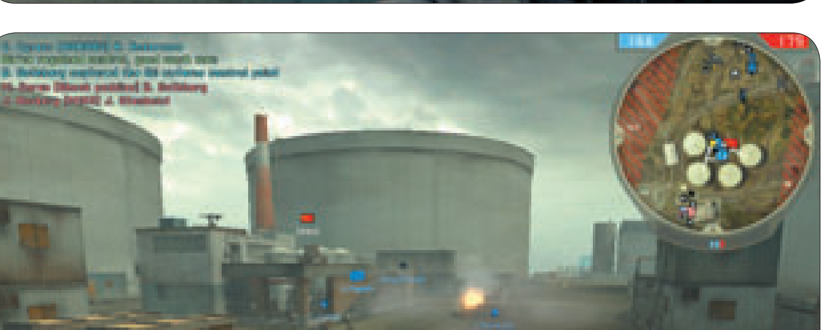
вверху справа «Сцена, а не ней трое. Странные речи. Спор, но неискренний, деланный. Конечно, это ведь спектакль. О ком они говорят? Обо мне? Нет, наверное, я много о себе возомнил. Но больше же никого нет...»

слева Присмотритесь повнимательнее к обитательницам «Мора». Это же королевство говорящих и чинящих нам одежду песочных часов!

справа Вот такие люди в «Море» с легкостью согласятся поточить вам ножик. Ну, что засомневались-то?









игра 08

Battlefield 2

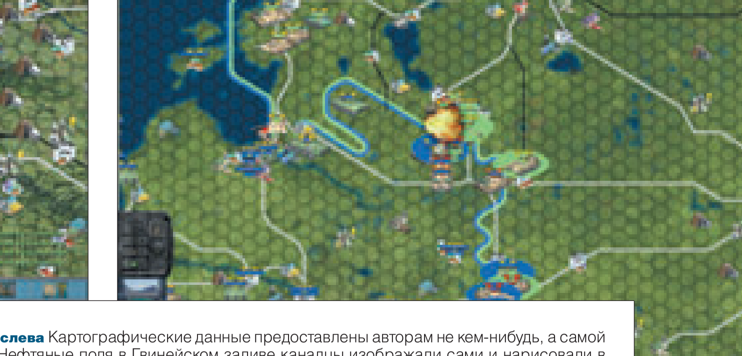
вверху слева Самое большое визуальное разочарование. Изумительная, превосходная, самая-самая водная гладь вблизи корчит рожи и обращается не то дизайнерской шахматной доской, не то бабушкиным лоскутным одеялом.
вверху справа Ждали «закрытых» пространств? А вот дулю. Максимум, на что способен BF2, — относительно узкие восточные улочки. Масштабные столкновения в этих переулках непродолжительны и фатальны для всех участников.
слева Ключевую позицию обычно заметно издали. Непрекращающееся пиротехническое буйство, вопреки всем законам логики, притягивает к себе все живое.
справа Знакомьтесь — AI. Ни один из участников случайной полуденной стычки не является беспомощным статистом. Двое коленопреклоненных, например, служат прикрытием для плетущегося в хвосте танка, являясь одновременно своеобразной приманкой для противника.

игра 09

Supreme Ruler 2010







вверху слева Картографические данные предоставлены авторам не кем-нибудь, а самой NASA. Нефтяные поля в Гвинейском заливе канадцы изображали сами и нарисовали в правильных местах.
вверху справа Сравнивать скиллы, не имеющие числового выражения и находящиеся на разных экранах, затруднительно. К тому же мешают забавные министерские физиономии.
слева Ни с того ни с сего более слабые страны иногда нападают на сильных соседей. Наверное, баг. С другой стороны, жители Бенилюкса (настоящие) так «любят» немцев...
справа Только самые стойкие смогут освободить Россию! В силу неких особенностей системы снабжения линия фронта гуляет вперед-назад по небольшому пространству; войны, как правило, затягиваются.









игра 10

Batman Begins

вверху слева Бэтман, конечно, не Хищник. Но излишним гуманизмом в Batman Begins он не страдает. Реанимация так реанимация.

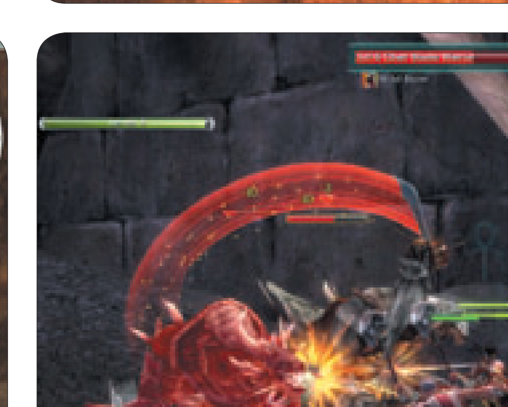
вверху справа А вы рассказали бы этому человеку, что в плюшевых кроликах спрятан кокаин, а в медвежатах героин? А если бы он вас хорошенько потряс? А если бы головой о трубу приложил?

слева Следи за дорогой! Вы помните, с каким УДОВОЛЬСТВИЕМ они водят Бэтмобиль (который давно следовало бы переименовать в Бэттанк) в фильме Нолана? В игре в этих поездках тоже есть определенный драйфф. Жаль, механика очень знакомая, да и проходится все с первого раза.

справа Своих врагов Бэтман устрашает самыми разными способами. Может автомобиль уронить, может контейнер. А может в топку засунуть. Ну как, он выглядит испуганным?





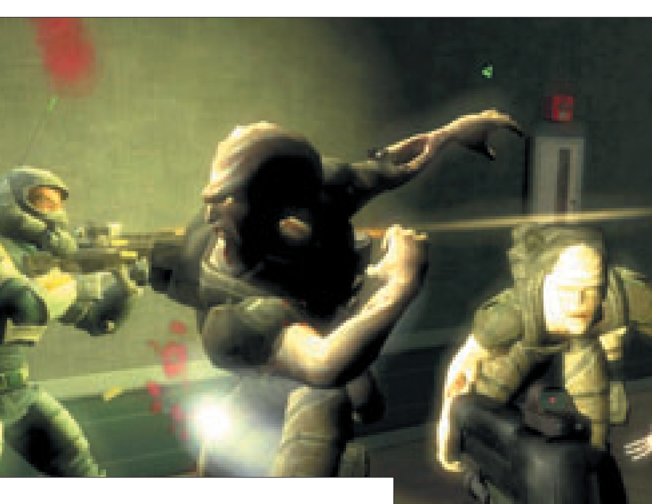


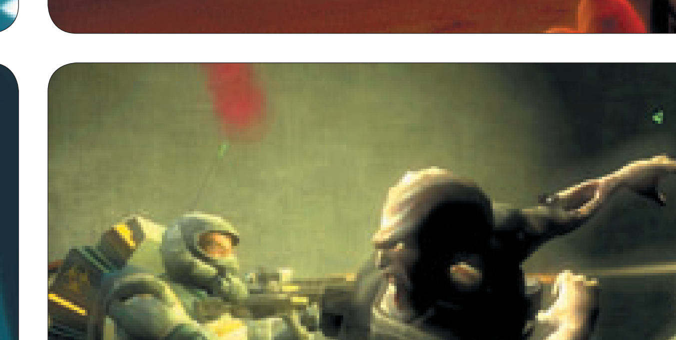


вверху слева Танец лидирует в списке самых любимых социальных анимаций. Заполненные по горлышко города тянут хотя бы на Октоберфест.
вверху справа Голубые точки на экране импровизированного радара — живые игроки. Разумно ориентироваться в их скоплении совершенно невозможно.
слева Монстры редко нападают в одиночку. Как и в PvP-режиме, это отчаянная борьба за градусник жизненной энергии. Зачастую безнадежная.
справа Разобрать хоть что-нибудь в бою не представляется возможным, но секунда промедления может оказаться смертельной для всей команды. Стало быть, работаем по приборам.



Guild Wars



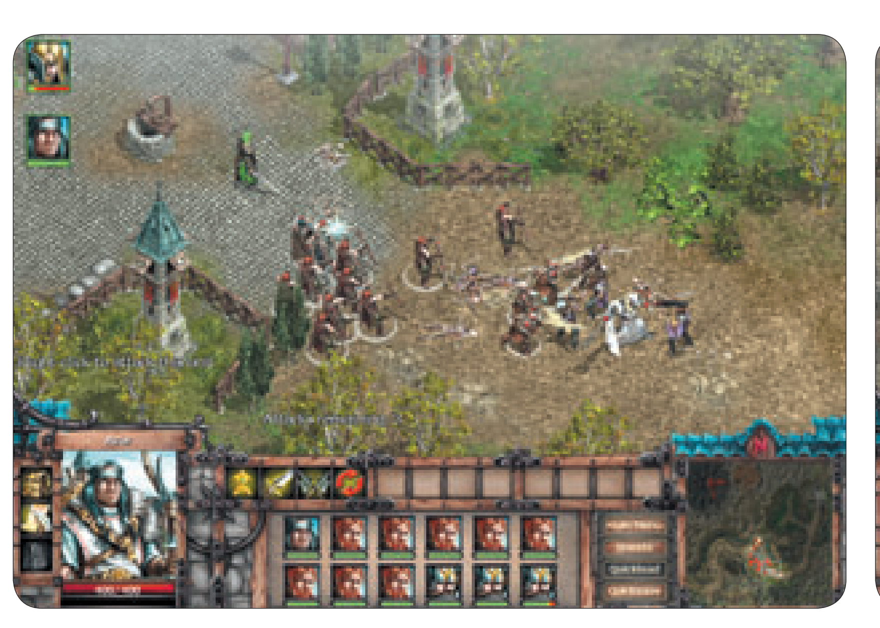




Area 51

игра 12

вверху слева После канонической сцены «бесчеловечные эксперименты» игра магическим образом превращается в обычный шутер от первого лица. Если в начале серии агент Малдер встретит этих коротышек, мы моментально переключим на «Секс в большом городе», простигосподи.
вверху справа Вот сейчас Area 51 любишь. Идет бой — на переднем крае рукопашный, в арьергарде — мясокровищный, с применением монструозных турелей и взмывающих в воздух пришельцев.
слева Мы с Итаном решили здесь поселиться. Разобьем палатку, за покупками будем ездить на космической лодке, развернем экскурсионное АОЗТ — будем показывать туристам величественную красоту корабля.
справа Не волнуйтесь, очкарик бессмертный. Отобьется и от этих двоих, и еще от сотни подобных. Потом подойдет поближе и скажет какую-нибудь банальность. Прибить бы его за это, но... бессмертный.









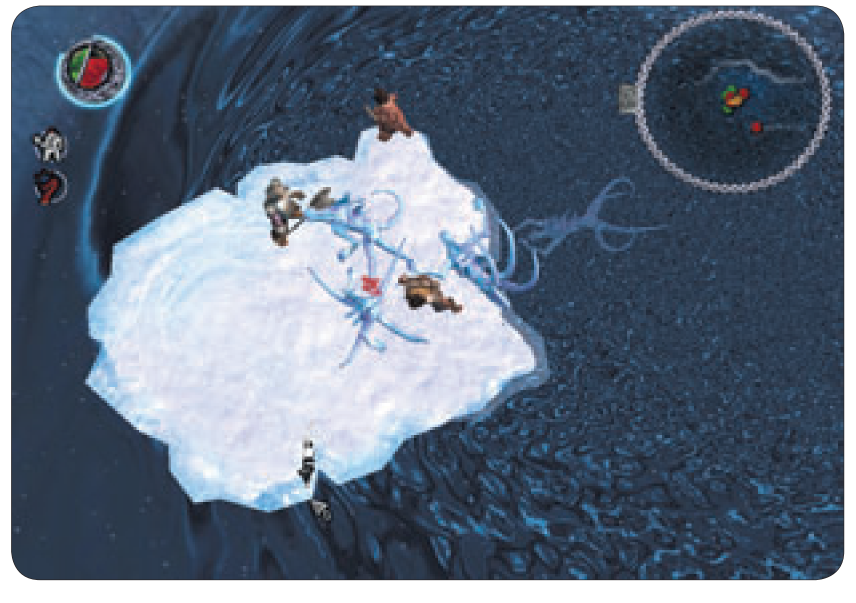




вверху слева Стрелы летят из бойниц охранных башен с грацией бревен. Как в старые добрые времена.
вверху справа Лучники явились захватывать драконью колонию слишком поздно: противник уже подсуетился и гнездовья придется уничтожить.
слева Rampage, производимый группой рептилий по заказу игрока, опустошителен, но очень недолог.
справа База плохишей выглядит так, как обычно выглядит база плохишей в играх данного субжанра.

Rising Kingdoms

игра 13





The Bard's Tale: A Quest For Coin And Cleavage

игра 14

вверху слева Яростные защитники прелестей Bard's Tale настойчиво рекламируют схему «удар-блок-удар-блок-удар-блок-удар-бл...» как самую совершенную на свете.
вверху справа Сценаристы позаимствовали у Fallout собачку — только чтобы убить ее, а затем вернуть в несколько покушанном молью виде. В бою от зверька ровным счетом никакой пользы.
слева На сцене вокально-инструментальный ансамбль имени города Санкт-Петербурга с песней об адресах во всемирной сети Интернет!
справа Один из лучших гэгов — банда из пяти (один за кадром) шотландских калек по имени Бодб. «Bodbs will roll!!!» — угрожает холодным оружием фрустрированный Исполнитель.



жанр **Сетевой шутер от первого лица**
платформа **PC (Windows ME/2K/XP)**
продюсер **Шон Декер (Sean Decker)** | дизайн **Ларс Густавсон (Lars Gustavsson), Кристофер Бергквист (Kristoffer Bergqvist)**
программирование **Матс Дал (Mats Dal), Андреас Фредриксон (Andreas Fredriksson), Андреас Андерсон (Andreas Andersson)**
звук **Генрик Андерсон (Henrik Andersson)**
разработка **Digital Illusions SE**
издание **Electronic Arts**
дата релиза **Июнь 2005 г.**
рекомендуемое железо **Pentium 4 2400, 1 Гбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 256 Мбайт ОЗУ, 2 Гбайт на жестком диске**

BATTLEFIELD 2

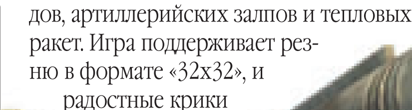


СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

Песочница

Уже не шакал. — Размер и значение. — Эге-ге-гей и слегка небрежно. — Ожидаемое падение... хотя, постойте, что это? Нет, все-таки падение. — Отнюдь.

Battlefield 2 (www.battlefield2.com, далее BF2) без труда выколачивает из памяти недавно, каюсь, прочитанного «Мстителя» Фредерика Форсайта (случайно столкнувшись в книжной лавке — бегите как от огня), в котором простым техасским языком популярно объясняется, почему так необходимо было убивать хорватов (беспощадно вырезали нехорватские поселения), сербов (имели обыкновение топить ангелоподобных американских миссионеров в выгребных ямах) и вьетнамцев (коварные, они, оказывается, прятались в подземных туннелях, что было вообще ни в какие ворота, поскольку дорогостоящий напалм, которым хитрые американские друзья пытались выкурить аборигенов, в итоге был потрачен впустую. Этот факт особенно возмутил м-ра Ф.). Всем своим нехитрым видом игра изрядно напоминает творение некогда ув. писателя и даже в чем-то превосходит его. В гениальных предбатальных брифингах BF2 одной строкой — «извините, ребята, так вышло» — объясняет сложившуюся ситуацию и, потупив взор, могучим пинком десантирует добровольцев на свежий воздух. Здесь убивают легко и с удовольствием. Не успевает вытянутое от удивления лицо солдата («Мама, а зачем нам фамилия Йохансон, если мы китайцы?») моргнуть, как в это самое лицо с улюлюканьем устремляются десятки пуль, танковых снарядов, артиллерийских залпов и тепловых ракет. Игра поддерживает резню в формате «32x32», и радостные крики очумевших



от свалившегося счастья гиков уже успели канализировать всевозможные тематические форумы. Гиков можно понять: какая, к черту, разница между правым и неправым, если только что пробежавший мимо инженер прыгает в «Апач» и чпокает по БТР а из БТРа прикинь выпрыгивает чел с базукой и сносит нах вертолет вместе с инженером а он падает прямо на мост а там танк и танк взрывается нах а за танком другой был и он хотел объехать и не смог и упал с моста прикиииинь? И что нам за дело до странной китайско-американской любви, если можно забраться на ту высоченную трубу и заняться славным отстрелом накатывающих волнами противников, при этом оставаясь для них легендарным близким локтем?..

> Ладно, можете не объяснять, что не поделили эти две монструозные державы. Но как вышло, что американские пехотинцы вторглись на территорию Китая с, цит., «русских равнин»?!

Digital Illusions (www.dice.se), как и обещала, преподнесла гурманам идеальный сетевой шутер. Если не задаваться вопросом «а что же здесь происходит?», можно с легкостью пропасть в этой игре на инфинитивное количество человеко-часов, и никаких оправданий на сей счет не нужно. Боевые действия выглядят разноцветной коробкой с монпансье — если верить реальности BF2, ничего более веселого и жизнерадостного, чем человекоубийство, на свете не существует. Даже водитель джипа, переехав дружественного персонажа, лишь ухмыльнется и брякнет что-то вроде «прости, начальник». И как не простить, если ДТП-жертва через двадцать секунд вылезет из-за угла и запрыгнет в этот же самый джип? В задорно скачущий по мелководью багги врезается задорно выпущенная с наземной установки ракета, и пассажир с водителем задорно вылетают на берег — именно ради таких моментов играют в Battlefield 2, друзья. Всеобщая эйфория достигла апогея: некоторые скучные граждане жалуются на сослуживцев, которые, оседлав боевую винтокрылую, первым делом разносят в клочья свой же отряд — дескать, хочется посмотреть на обещанный КА-БУМ, до врага еще далеко, а вы все равно бессмертные. КА-БУМ, между прочим, не разочаровывает — самый что ни на есть честный и настоящий. Земля содрогается, в воздух поднимаются клубы пыли, люди и предметы возносятся. Выживший приходит в себя долго-долго.

Создав однажды идеальную модель геймплея, шведы победно держат марку. Каучуковые карты растягиваются под любое кол-во играющих и тешат своим разнообразием, различного рода вкусные новинки (вроде постепенного продвижения по службе, открывающего доступ к особым видам вооружения) лишь разжигают аппетит. Открытые пространства, главный Battlefield-конек, и вовсе расцветают пышным цветом с переходом на новое время: способы перемещения по ним исчисляются десятками, и каждый предполагает особенную тактику — будь то моторная лодка или мобильный ракетный комплекс. Фантазия бьет нездоровым ключом.

Теперь о грустном. Игра, увы, щеголяет протезом одиночной кампании. Это даже и не кампания вовсе, так, «подавитесь!», набор из десятка бессвязных карт. Казалось бы, авторы приложили все силы, чтобы развеселить игрока без толстого выделенного канала (а без него не пытайтесь), коротающего время в тоскливом одиночестве, да только вышло у них просто тьфу. Во-первых, то, что в штормовом онлайновом действе кажется верхом технологического совершенства, при более седативном рассмотрении просто мозолит глаза: общая визуальная бедность. Вдавленная до отказа педаль акселератора видеоопций не спасает — детализация хромает, текстуры откровенно невыразительны, один сарай ничуть не отличается от другого (а вот карты, напротив, все как одна — произведения искусства. В бамбуковых зарослях, например, можно медитировать сутками)... Спасает, как всегда, внимание к нюансам: солнечный зайчик на пистолетной рукоятке, стайки напуганных случайным выстрелом куропаток, стилистически выверенные цветовые гаммы... Они не дают огорчиться окончательно, да и кому он нужен, этот внешний лоск, при новом-то физическом движке!

Второе саркастическое «спасибо» мы отсылаем AI. Digital Illusions перестаралась. С северным простодушием авторы шлифовали поведение железных бойцов, добившись небывалого: впервые в шутероистории они ведут себя умнее живых. Присутствие еще одного рекрута, управляемого каким-то смертным, ботам совершенно ни к чему — они легко разберутся друг с другом своими силами, не обращая на озадаченного собрата никакого внимания. Их действия почти безупречны: обороняющиеся мгновенно занимают выгоднейшие позиции, агрессоры наступают самым оптимальным образом, используя все подготовленные обходы и короткие тропинки. Никаких неожиданных финтов и случайных выстрелов в спину: если вы аукнули санитара, он обязательно прибежит — сопротивляться AI станет лишь в крайнем

Один из основных принципов Battlefield — открытость архитектуры — остался неизменным. Над BF2, кстати, трудились рукодельники, ответственные за Desert Combat, первоклассный мод к BF1942.

случае, если до глашатая палкой не докинуть. Обидно! Все равно что принести на вечеринку огромный торт и тут же под изумленные взгляды собравшихся съесть его самому.



И наконец. Что мешало заложить в поведенческие модели представителей разных группировок ну хоть какие-нибудь отличия? Бог с ними, с этими китайскими Йохансонами и Эриксонами, но они и делают все одинаково! Честное слово, отличить врага от своего без красного хинта над головой почти невозможно. Ну да, китайцы узкоглазы; азиаты — все как один — с растительностью на подбородке; в остальном все три фракции — близнецы-братья. Помилуйте, если человек взял в руки «Калашников», это еще не делает его жителем Харбина. Нам понятно отсутствие у авторов стремления озадачиваться глубокой предысторией и крепким сюжетом — пусть для несетевого режима это и крайне желаемо, хотя бы из уважения к традициям жанра. Но уж лучше никакого, чем такой, — создается впечатление, что на поле боя кувыркаются менеджеры одной и той же компании, одна половина которых притворяется «хорошими», вторая — камуфлирует под «злых арабов».

Фактически, это две совершенно разные игры, одна из которых является интеллигентной разновидностью Counter-Strike (как вам фраза теряющей позицию стороны: «Знаете, похоже, мы проигрываем. Вы пойдете воевать или нет? Если нет, я поищу других желающих...»), другая — огромным, нечеловеческой силы военно-юмористическим аттракционом, и, познакомившись с первой, категорически не советуем делать выводы о второй.

И все же сиквел удался. Лучшему на сегодня онлайновому побоищу на все наше брюзжание начхать. Он слишком хорош, этот стервец, по счастливому стечению обстоятельств обладая тем, чего так трагически не достает жалкому авенджеру м-ра Форсайта. Не делай, дорогой Фредерик, такое серьезное и искренне сосредоточенное лицо, мы с легкостью поверили бы даже в то, что ООН функционирует на выжимке из полугодовалых бостонских младенцев. К нашему удовольствию, цифровым престидижитаторам удалось, балансируя на самой грани, избежать такой вот трагической финиты. А посему огромный контейнер первоклассного игроцкого счастья доставляется практически даром — достаточно сделать пару аккуратных зарубок в области носовых пазух: одну о том, что задумываться в BF2 нежелательно и даже вредно, другую — что уникальная комбинация детсадовской игры в Чапаева и полевых новостей канала CNN срабатывает только с живыми людьми.

игра 09

жанр **Стратегия в реальном времени с паузой**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
дизайнер **Дэвид Томпсон (David Thompson)**
ведущий программист **Джордж Гечи (George Geczy)**
разработка **BattleGoat Studios**
издание **Strategy First**
издание в России **«Акелла»**
дата релиза **10 мая 2005 г.**
рекомендуемое железо **Pentium III 800, 256 Мбайт ОЗУ, видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ**

SUPREME RULER 2010

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

Козлотур на тропе войны

The future is now. — Многозадачный Цезарь. — Узнаваемые брэнды. — Экономика должна быть. — Долой повинности! — Особый путь отсталых. — Бремя власти.

Игры про мрачное будущее — классика. Игры про мрачное ближайшее будущее — относительно новое явление. Наверное, все привыкли назначать Апокалипсис в соответствии с милленаристскими традициями (потому что одно торжественное слово должно

подпираться другим: Миллениум? — на вот тебе Апокалипсис) и по достижении очень круглой даты переключаются на ближайшую более-менее круглую. Впрочем, авторы Supreme Ruler 2010 (www.supremeruler2010.com) из BattleGoat (www.battlegoat.com) придерживаются взглядов, согласно которым Ап-с уже произошел или происходит; ближайшее будущее в игре мало отличается от современности: прирост ВВП, инфляция, гонка вооружений и некрасивые ухищрения с государственными ценными бумагами.

Да, о современности: не пугайтесь архаичного внешнего вида игры. Вы привыкнете. Не бойтесь интерфейса, который раскладывается, как... сложенная в гармошку полоса бумаги; это приблизительное сравнение, потому что в каждом меню и подменю по нескольку закладок. С другой стороны, трудно представить себе, как такое количество рычагов власти разных цветов и размеров можно расставить более, гм, гуманоидным образом. Это же игра про «наиверховного правителя», который размещает пусковые шахты МБР, устанавливает цены на внутреннем рынке и после долгих раздумий разрешает женщинам-военнослужащим участвовать в боевых заданиях. Размах! Однако же, многие рутинные (продажа товарных излишков) и не очень рутинные (военные НИОКР и оборонный заказ) задачи можно свалить на неплохо справляющихся министров (разве что у BattleGoat не хватило сил сочинить правдоподобные имена и нарисовать фотографии, поэтому все страны обслуживает универсальный набор соседей и знакомых авторов). Ведение войны на AI не переложишь, и зря: вряд ли в человеческих силах отслеживать, когда численность, обеспеченность припасами и топливом каждого из десятков (или сотен) подразделений достигнет критической черты; как в Hearts of Iron, полки могут быть разбиты наголову или обращены в бегство.



Либеральное, консервативное или умеренное самовольничанье министров в Supreme Ruler 2010 пресекается приятно щелкающим замочком, фиксирующим директивы Наиверховного. А то, понимашь...

Сходство шведской и канадской игр этим не исчерпывается: каждый клочок земли имеет различную вязкость (в смысле застревания там войск) и оборонопригодность. Только в SR2010 единица измерения — мельчайший гекс (hex), со всеми вытекающими. У войск (значительную часть которых можно обвешивать ракетами на любой вкус) неимоверное количество характеристик, и ориентироваться на первых порах приходится на торговые марки (Shilka, Uragan и пр.), пока не выясняется, что броня и сопротивляемость атакам с большого расстояния у немецкого «Леопарда-2А5» лучше, чем у Т-80У (правда, что ли?). Войска стоят денег, а не industrial capacity, и требуют живой силы, которую затащить в казармы еще труднее, чем сколотить капитал; таким образом, маленькая страна не способна потянуть ни космодром Каррантуилл для запуска военных спутников, ни тяжелый авианосец «Леопольд Блум» (конструкция «Ульяновска» выменяна у Украины, чертежи F-18 — у Италии) сразу по двум причинам, и маленькую освободительную войну приходится вести мотострелками и дизельными подлодками (королевский флот способен серьезно напакостить прибрежной промышленности).

Для ращения военной мощи следует заняться экономикой; на каждой карте зарыто несколько небольших структурных перекосов. Например: страна импортирует уголь и переплачивает; в то же время большая часть электростанций работает на угле. Но если посмотреть на карту через соответствующий «фильтр», то выяснится, что можно построить несколько ГЭС, а высвобожденные средства направить на невоенные научные исследования. Посмотрев, где находятся нефтяные поля, можно наплодить вышек и зажить персидско-заливной жизнью. При этом капитальное строительство очень обременительно для бюджета, ведется изматывающе долго, а работоспособные facilities будут требовать увеличения производства средств производства (industrial goods) и той же электроэнергии. Рост ВВП (давайте будем называть его GDP, ладно? — не god darned P., но gross domestic product) на душу населения в обязательном порядке омрачается инфляцией; инфляция растет по мере снижения безработицы и придает экономической модели некоторый профессионализм (кривая Филлипса! — понимающе кивнет головой экономист-первокурсник). Но связь игровых событий между собой отрицать нельзя: если

министр шикает на вас за, гм, превышение минимально допустимого уровня безработицы, можно заключить соглашение о свободном перемещении рабсилы с соседним государством, где GDP на душу меньше, и к вам повалят иммигранты. Умиляет, что можно контролировать поток, отсеивая больных, судимых, неквалифицированных и даже неверующих.

Значительная часть механизмов игры спрятана от игрока, и, как ни странно, это выигрышная черта: люди, принимающие «решения гос. важности» (тьфу), тоже не полностью предвидят результаты своих действий и побочные эффекты. Даже в приличных странах. В SR2010 в ход идут личные убеждения и здравый смысл: сразу отменяем воинскую повинность (рейтинг, ясное дело, воспаряет) — и сидим тихо, дипломатические ноты украшаем смайликами. Компьютерные противники реалистично параноидальны, с новейшими военными технологиями и ноу-хау по конкретным техсредствам расставаться не хотят ни за что; иногда не помогает и пятикратная переплата. Либералов и консерваторов (с разной степенью энтузиазма выполняющих команду increase social spending) в одном правительстве не собираем — будет нехорошо; подбор членов кабинета осложняется уровнем компетентности (очень трудно определить, у кого «военный IQ» на половину ногтя длиннее), опытом и популярностью, оказывающей влияние на поддержку населения. Рейтинг при демократии означает все; растущий GDP, высокая занятость, внушительные пособия по безработице, высокие отчисления в пенсионный фонд — лишь средства для. Соцзащиту тяжело обеспечить в африканском сценарии: supply (основа экономики и обороны) на большей части территории безнадежно низок (мало городов, путей сообщения и военных баз), предприятия работают с малой эффективностью, на развитие инфраструктуры, улучшающей supply, денег нет, население очень недовольно. Классический африканский замкнутый круг воспроизведен достойно, как и наиболее распространенный «выход» из него: в SR2010 при диктатуре (коммунистической тож) власть удерживается за счет поддержки со стороны армии (military support); подними военным зарплаты (на что требуется значительно меньше тугриков, чем на т.н. «структурные реформы») и живи спокойно, не заботясь о широкой популярности. К счастью, только африканские Вупу-Вупу Путенене врубаются в схему, а вот... ну да ладно.

Кстати, вести себя бессовестно в игре можно разнообразными способами: с въезжающих или выезжающих на ПМЖ взимать мзду произвольного размера (не верится, но идет в казну); можно выпускать государственные облигации (и кратко-, и долгосрочные). Полностью повторить деяния В.С. Примордиального-Ч. (1998 г., крупа, спички) не удастся: игровая сессия конечна, расплаты нет и пирамида не обрушивается. Даже кредитный рейтинг растет, черт возьми; прямо как в жизни.

Сторонники диктатуры и демократии стремятся к разного рода победам: военной и на выборах по объединению государств на данной карте, проводящихся под патронажем организации World Market. Есть также технологическая победа и Kill the Command Unit — аналог regicide из Civilization III: Play the World. Гражданских технологий мало, и, ни с кем не воюя, игрок начинает сильно скучать. Отстроив ВС, он сталкивается с главным недостатком игры: масштабом. Который не нужно путать с размахом; размах — это параметр combat time (как долго полк может вести бой), это отдельные боевые параметры подразделений для close combat, происходящего в особых местностях вроде гор и крупных городов. А масштаб — это несколько сотен юнитов, у которых необыкновенно быстро кончаются боеприпасы и топливо, восполняемые игроком с помощью supply trucks. Наименее терпеливых может утомить даже мирная жизнь правителя крупной державы.

Несмотря на то что гексов на картах огромное количество, каждому при желании можно дать имя («Здесь через сто восемьдесят дней будет возведен научный центр»).

Армейская коза (из мультфильма?) на BattleGoat-лого вызывает в памяти фразу: «Интересное начинание, между прочим». Но в насаждении микроменеджмента, как и в козлотуризации, важно не перестараться.

игра 10

жанр **Кинофайтинг**
платформа **Sony PlayStation 2, Xbox, GameCube, GBA**
ведущий разработчик **Виктор Монтойа (Victor Garrido Montoya)**
программист **Ричард Тифер (Richard Teather)**
арт-директор **Мартин Килкойн (Martin Kilcoyne)**
сценарист **Джейти Петти (JT Petty)** | композитор **Ян Ливингстон (Ian Livingstone)**
разработка **Eurocom**
издание **Electronic Arts и Warner Brothers Interactive Entertainment**
дата релиза **Июнь 2005 г.**

BATMAN BEGINS

ФРАГ СИБИРСКИЙ

Бэтман никогда

Бэтман и сайентология (культ жадности и власти). — Город-алфавит. — Фактор страха. — Чтобы ползали. — Теория хаоса.



Отдельные уровни Batman Begins представляют собой заезды на новом Бэтмобиле (весьма, гм, неординарная машинка). Механика заездов похожа на механику Burnout 3 до степени легкого судебного преследования. Голливуд!

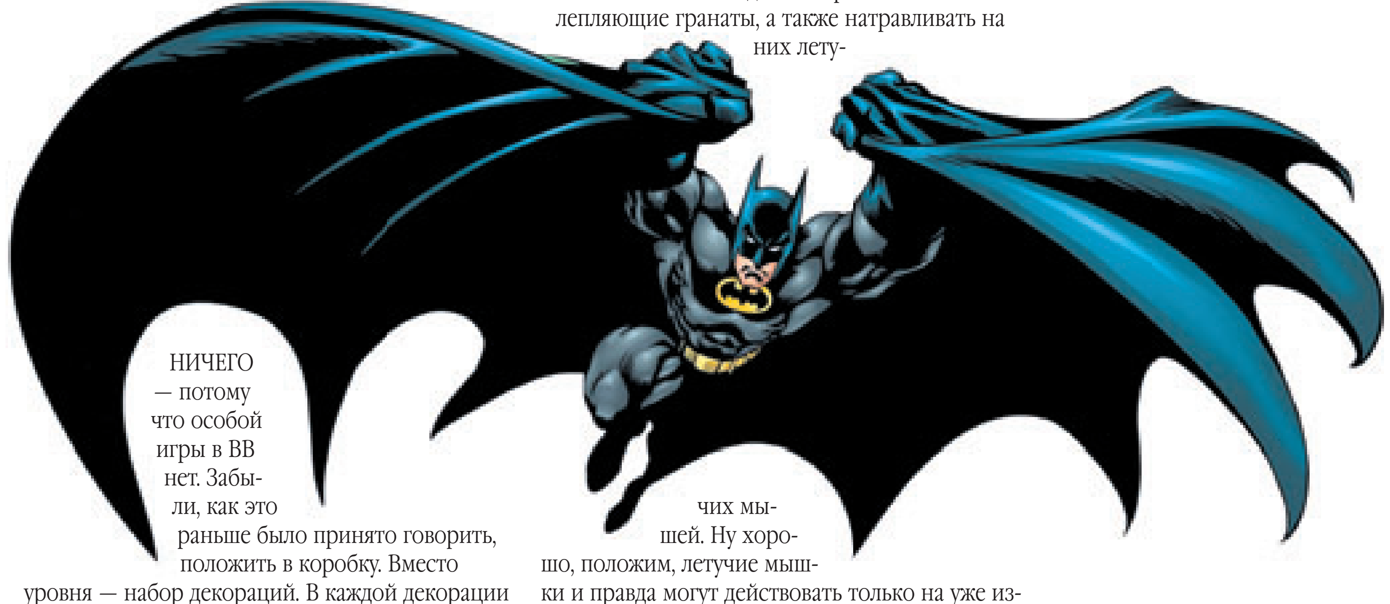
Batman Begins (BB, www.eagames.com/official/batman/batmanbegins) — на редкость пустая игра, сделанная очень умными людьми из британской Eurocom (www.eurocom.co.uk). Эту штуку можно без страха демонстрировать старшим голливудским товарищам: продюсерам, звездам и просто пролетариям киноиндустрии. Продюсерам наверняка понравится — ведь Batman Begins состоит из драк, взрывов и эффектных трюков, а о существовании такой полумифической штуки, как геймплей, они не догадываются. Звезды (например, обритый Кристиан Бэйл, мужественно почесывающий череп и с легким недоумением рассматривающий геймпад) тоже оценят по достоинству — потому что над лицевой анимацией в «Бэтмане» потрудились на славу (похожи, собаки!). Потому что игра до безобразия легкая и звездам не придется лишний раз получать по соплям от компьютерных бандитов (у звезд и без того жизнь тяжелая). Потому, наконец, что голоса для Batman Begins записывали собственно Бэйл, Майкл Кейн, Морган Фримэн и Кэти Холмс. Разработчики могут рассчитывать, что Кристиан и дедушки Майкл и Морган игру уж точно купят, а Кэти наверняка попросит Тома подарить ей Batman Begins на день рождения. Какая-никакая, а все-таки аудитория.

Batman Begins поддержат и кинооператор (мало того что подобраны очень похожие текстуры — в игре идеально скопировано освещение фильма), и постановщик драк (об этом чуть позже), и сценарист Дэвид Гойер. Последний — потому что авторы не постеснялись потратиться на собственного сценариста, который сочинил кучу оригинального материала с драками, взрывами и трюками, и Гойеру не пришлось позориться.

Диалоги, кстати, вполне себе. Гангстеры в Batman Begins не затыкаются ни на минуту. Такого количества безумных теорий, плохо продуманных планов (парень собирается торговать краденными скелетами динозавров, но никак не может найти перекупщика) и просто нормальных шуток («не ешь мою душу, Бэтман!») под нуар-соусом мы не вкушали со времен первого Max Payne. Отвыкли.

Ну а что Batman Begins может предложить простым игрокам? Конечно, простым игрокам знать о существовании Batman Begins вовсе не обязательно (все это больше напоминает внутреннюю шутку для обитателей Западного Голливуда), но однако ж. Честным ребятам, ищущим в новых играх, пусть даже и выпущенных по лицензии, не похожести лиц, голосов и множества роликов,

в которых голливудские профессионалы восхваляют аутентичность ракурсов и признаются в вечной любви к Брюсу Вэйну («я, конечно, не голубой. Но это же Бэтман!»), а разных там игровых ценностей, BB не может предложить ничего... или может предложить все.



НИЧЕГО — потому что особой игры в BB нет. Забыли, как это раньше было принято говорить, положить в коробку. Вместо уровня — набор декораций. В каждой декорации надо, согласно букве сценария и учебнику для каскадеров, аккуратно выполнить все предложенные режиссером действия. Разбежаться. Подпрыгнуть. Подтянуться. Перелететь, используя гарпун, из точки А в точку Б. Спланировать на развернутом плаще из точки Б в точку В. Встать на отметку в точке Г и броском бэтаранга активировать подготовленный командой пиротехников трюк (пятиминутный ролик, в котором машины взрываются, декорации рушатся, негодяи разбегаются в ужасе, а Бэтман принимает эффектную позу). Наконец, устроить короткую кинематографичную драку в специально отведенном для этого месте, на точке Д. Уклониться от драки нельзя — пока не убьешь негодяев, на точку Е не пустят. Также нельзя вступить в драку там, где, по режиссерскому плану, Бэтман должен скрытно передислоцироваться и обезоружить врага. Попросту пристрелят.

Простор для творчества у игрока не больший, чем у актера-зомби, члена профсоюза актеров-зомби. Слушай, что тебе говорят в мегафон, и потихоньку разлагайся. Бывают игры с контекстно-зависимым управлением, BB же — целиком контекстно-зависимая игра. В зависимости от окружения Бэтман необъяснимо утрачивает одни жизненно важные качества, зато обретает другие. Совсем как в кино. В одних сегментах Бэтман рыщет незримой тенью и метко бросает бэтаранги, в других наш ужас на крыльях ночи тупо и очевидно идет врукопашную, в третьих у остроухого плащеносца вдруг появляется возможность кидать во врагов газовые и ослепляющие гранаты, а также натравливать на них летучих мышей. Ну хорошо, положим, летучие мышки и правда могут действовать только на уже изрядно испуганных и побитых врагов. Но с ослепляющими-то гранатами какая проблема?

ВСЕ — потому что оторваться от этого нехитрого, нелогичного и, в общем, бесчестного (как по отношению к игроку, так и по отношению к AI) процесса абсолютно невозможно. Абсолютно. Как я уже сообщал, BB делали большие умницы. Разработчики дают игроку то, чего ни в одном другом экшене несчастному игроку не давали. Они дают ему возможность почувствовать себя страшным. Почти несуществующий геймплей «Бэтмана» построен на факторе страха. Надо сказать, что в Batman Begins довольно примитивные драки. Например, блок защищает Бэтмана со всех сторон и от любых атак, включая удары ломиком, катаной и фордовской полуосью. Пробивающая блок атака в механизме есть... но только у Бэтмана! Гангстерам, ниндзя и беглым психопатам поленились даже каунтеры выдать. Хотя у Бэтмана в арсенале и каунтер, и некое подобие захвата (называется vault attack, выполняется после прыжка через голову врага)! Боссов на любом уровне сложности

В приложенных к полному прохождению игры интервью Майкл Кейн вспоминает, как его поколение впервые познакомилось с телевизорами, а Морган Фримэн клянется, что знает, в какой из комнат его дома стоит настоящий работающий компьютер. Само по себе стоит затраченных денег, мне кажется.



избиваешь как детей. Неудивительно — при таком классовом неравенстве-то... С таким же успехом AI можно было завязать глаза и заставить держать одну руку за спиной.

Но восхититесь мастерством разработчиков! В BB от игрока не требуют мастерского владения комбинациями по разным уровням, контратаками и блоком (при таком владении духовная нищета боевой системы «Бэтмана», конечно, раскрывается по полной, невзирая на любой внешний блеск). Скорее даже наоборот. Для оптимального перформанса надо драться в предельно раскрытом, неотшлифованном, жестоком стиле. Как Брюс Вэйн в фильме Нолана. Идет брутальный уличный бой, в котором ты вколачиваешь в гадов максимум ударов всеми конечностями за минимальный промежуток времени и не думаешь о защите и последствиях. Почему? Потому что, если ты никого не боишься, начинают бояться тебя.

Вот на Бэтмана (тебя!) насели четверо. Бросаешься на первого и начинаешь его дубасить. Руками, ногами, локтем, коленом, потом еще головой... Он падает и больше не встает. Оглядываешься по сторонам — остальные побросали цепи и заточки, жмутся по углам, отводят глаза... Хорошенько обработай не слишком решительно сопротивляющегося второго (ногами, ногами! Чтобы помнил!) — оставшиеся двое упадут на колени и начнут умолять Бэтмана их не трогать. Отправишь в больницу третьего — последний свалится на землю, свернется в позе зародыша и впадет в клинический ступор. Что, конечно, не помешает Брюсу Вэйну, миллионеру и интеллектуалу, как следует сплясать у него на затылке. Так строится репутация.

BB — один большой тюремный двор, на котором блок есть нерешительность, а нерешительность есть проявление слабости. Если не отделаешь первого за пятнадцать секунд, набросятся вчетвером и растопчут. Вот так-то.

Этого еще не было ни в одной игре. Пример товарища — очень убедительная штука, а между тем в бесчисленных файтингах AI-негодяи атаковали героя с энтузиазмом камикадзе. Даже если этот герой только что у них на глазах сделал из другого AI-негодяя кровавую кашу! В BB все не так. Тут показавший себя Бэтман ходит по боевой площадке гоголем, а мразь жмется по стеночкам и во время расправы лишь жалобно скулит. Здорово, правда? Поднимает самооценку. Заставляет ощутить себя. Именно об этом мы мечтали, когда в Def Jam метелили трех негров под дождем отрезком трубы, а неграм все было мало.

Драк в BB немного, и каждой следующей возможности проявить себя и упиться страхом в глазах AI ждешь, словно зарплаты. Окрыленный перспективами, ты карабкаешься, прыгаешь и подтягиваешься как заведенный. Торопишься. Схватываешь режиссерские указания на лету. Фактор страха задействован и в «спокойной» части игры, но чисто символически: кинь бэтаранг, враги увидят трюк, «испугаются», побросают огнестрельное... Не будь этих милейших сценок, коротких яростных драк и упоительного процесса избиения аморфной AI-массы, «Бэтман» был бы просто красивым трехмерным платформером без всякой свободы действий. А так прыжки-ужимки, стелс-вставки, все эти отчаянные попытки остаться невидимым, атаковать исподтишка или не атаковать вообще выглядят компонентами грамотной психической атаки. Чего, конечно, авторы и добивались.

Помните «Парк Юрского периода»? То, что в других фильмах, — случайные совпадения, в «Парке» — теория хаоса. У нас главное не красиво сделать... У нас главное — красиво объяснить.

игра 11

жанр **Неправильная MMORPG**
платформа **PC (Windows ME/2K/XP)**
арт-директор **Барри Сандт (Barry Sundt)**
ведущий дизайнер **Майк О'Брайен (Mike O'Brien)** | ведущий программист **Джефф Стрейн (Jeff Strain)**
разработка **ArenaNet**
издание **NCsoft**
дата релиза **Май 2005 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium III 800, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c, 2 Гбайт на жестком диске, Интернет-соединение**

GUILD WARS

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

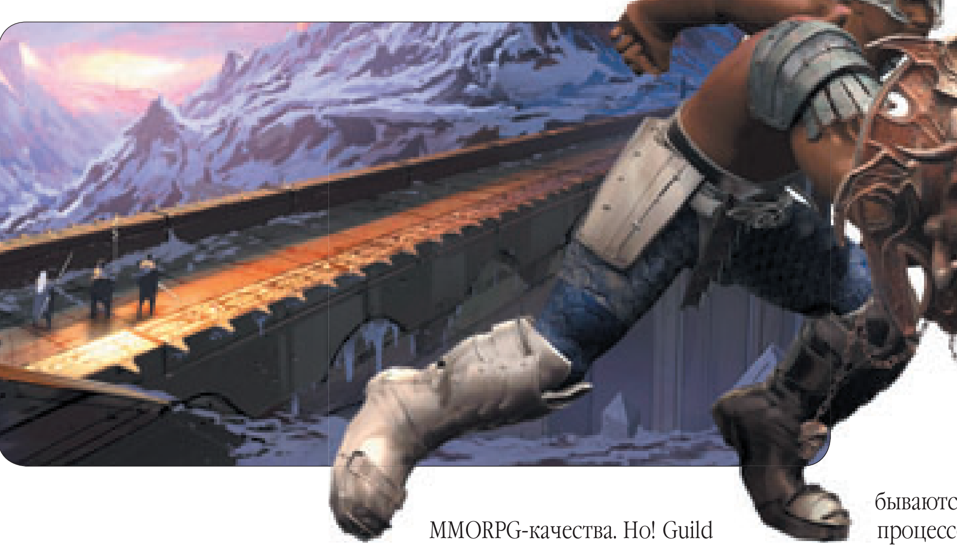
Семейное дело

Ролевые classifieds. — Лучшие из лучших. — Не с того конца. — Забудем о массивах. — На ножах со стереотипом. — Минное поле баланса. — Сызмальства! — Дети полков.

Корейцы играют не по правилам. Пока кодеры мира старательно выпекают разнообразные инкарнации EverQuest-идеи, NCsoft (www.plaync.com) незаметно подгребает не слишком гламурный, но оттого не менее прибыльный ролевой PvP-рынок. Аудитория — люди с ограниченным количеством свободного времени и неатрофированным желанием всадить топор в неизвестного на другом конце нашей распрекрасной голубой.

> Желающие принять участие в анонимных PvP-схлестываниях приходят в условленные места, где бойцы выбирают друг друга, словно спелые арбузы. Hernando's Hideaway (о-ле)!

World of WarCraft, безусловно, даст Guild Wars (GW, www.guildwars.com) сто очков вперед: в дизайне, отработке, величине и детализации игрового мира, атмосфере, эмпатичности и еще чертовой дюжине стандартов



MMORPG-качества. Но! Guild Wars не взимает ежемесячную десятину. И, по-хорошему, это не massively multiplayer. На поверку GW сконструировали лучшие люди Blizzard: ее экс-президент, бывш. замначальника отдела исследований и развития, ведущий дизайнер и программист World of WarCraft... Буйный цвет девелоперской нации, ныне ArenaNet (http://arena.net). Эти парни создали для корейских онлайнопроходцев жгучий аналог Counter-Strike — в азиатско-толкиенутых декорациях и при серьезном кооперативном режиме. Формально игра состоит из двух частей, ролевой и дефматчевой, на деле они тесно завязаны друг на друга.

GW можно начать с конца. Создать персонаж максимально возможного уровня и немедленно включиться в батальное месиво на аренах (четыре на четыре или восемь на восемь). Чтобы вооружить команды более ощутимой мотивацией, нежели вульгарное лидирование в списке лучших, GW сталкивает игроков регионами, и, поверьте, сообщения о победе корейских банд появляются в месседж-окне гораздо чаще прочих. Бьются серьезно — с голосовым чатом, тактическим планированием и узкой ролевой специализацией каждого члена спайки. Если прыгать в игру без предварительного знакомства с PvE-частью — затопчут.

Здесь обнаруживается любопытный факт. Да, героев максимального уровня можно создавать сразу после инсталляции. С единственной оговоркой: им будут открыты далеко не все спеллы и спецудары. Самые вкусные классовые умения добываются (и сразу заносятся в PvP-список) в процессе незатейливого и приятного выполнения квестов в том самом Player-versus-Enviroment, который якобы можно и не проходить. Все новейшие онлайновые продукты NCsoft, включая Guild Wars, решительно отказались от идеи ог-

ромного, общего для всех игроков persistent-мира. Как только персонаж или команда выходят из города, для них генерируется отдельная версия игровой зоны, где, помимо игрока или его партии, нет ни единой живой души. Поэтому «Massively Multiplayer» почти выпадает из определения GW — до конечного на данный момент двадцатого уровня можно добраться практически в одиночку, пользуясь лишь помощью AI-наймитов.

А они, без сомнений, понадобятся. Боевая система GW, как и все прочие элементы геймплея, феноменально контрастирует со стереотипами. Сражение с помощью магии или чистое рукоприкладство больше всего напоминают борьбу за жизнь тонущего корабля. Почти все монстры обладают способностью восстанавливать собственное (и соседское) здоровье, поэтому процесс их успокоения сравним с вычерпыванием воды из лодки. Если гад регенерирует быстрее, чем его изводят, бой гарантированно проигран. (Иные тяни-толкаи затягиваются на десятки минут — и без внятного результата!) Задача героя и партийцев — наливать воду ударов в трюмы монстра быстрее, чем он себя откачивает, — зрелище в высшей степени необычное. Соперники вскоре обвешивают друг друга пиктограммами заклинаний и индикаторами состояний, кровотечение компенсируется регенерацией, жизнебар, ведомый упятеренными стрелками убыли и прибыли, гуляет из стороны в сторону, как деревенская гармонь. Командная PvP-баталия выглядит несколько иначе, ибо золотое правило заставляет соперников всеми силами навалиться на монахов (главные GW-эскулапы) в попытке лишить противника возможности зализывать раны — хотя бы на пару секунд, уходящих на возвращение персонажа из мира мертвых. Ну а пока целители приходят в себя...

Еще одна милая маленькая ловушка сокрыта в схеме балансирования многочисленных (свыше полутора сотен) боевых умений шести героических классов. Каждый персонаж располагает двумя профессиями, что автоматически гарантирует взрослому герою около полусотни разношерстных спеллов и ударов. Но брать с собой на задание приходится только восемь! Можно ли отказаться от возвращающей к жизни руны? А от невероятно полезных заклинаний восстановления здоровья? Ведь они обязательно пригодятся! Но, вот беда, любое оружие, меч, топор или молот, требует использования хитрых адреналиновых приемов — иначе оно просто неэффективно. Так на чем же остановиться? Восемь крохотных слотов — настоящее прокрустово ложе, замечательно безжалостная дизайнерская находка. Благодаря ей внешне неразличимые персонажи могут оказаться абсолютно контрастными по боевой эффективности, они спасут или, напротив, обрекут на смерть всю команду. Подготовка к PvP-поножовщине начинается с младых ногтей. В приливе вдохновения авторы оформили стартовые площадки для новобранцев в буколические декорации волшебно благополучной пряничной страны... Исключительно с умыслом превратить пастораль в руины, едва герои расправят крылья! На первую дефматчевую бойню парни уходят под песни цикад и шепот травы, а возвращаются под скрип песка и удары грома; между лежат полторы минуты ожидания, пока GW собирает на одной арене всех подписавшихся на этот квест, и смешанная партия с участием ботов и живых персонажей — на счет. Сходным образом игра организует большинство баталий: персонажи не имеют ни малейшего представления о том, с кем и против кого будут сражаться через пару минут.

«Для смещения команды Кореи с чемпионского пьедестала европейцам осталось выиграть пару сотен матчей...» Суровая правда: туземцы доминируют в командных играх.

Для полного счастья Guild Wars не хватает масштаба. Игровые зоны невелики, а арены скорее заточены под дружеские схватки по локальной сети, нежели глобальные зрелищные WWW-побоища. Качество и скорость Интернет-доступа играют значимую роль — словно в хорошем семейном FPS. Схожести с маленьким семейным бизнесом добавляет последний, самый хардкорный штрих. Система гильдий собирает обособленных, самодостаточных анонимных игроков в небольшие кланы. Мотивация очевидна, и попасть в профессиональную гильдию невероятно сложно. Еще бы: нынешние чемпионы состязания Guild Ladder выиграли 51 матч, потерпев поражение лишь единожды! Разве такие возьмут на борт незнакомца? Самоутверждаемся и совершенствуемся, товарищи! Атьдва.



игра 12

жанр **Летний экшен**
платформа **PC (Windows 2K/XP). Игра также вышла на Xbox и PlayStation 2**
исполнительный продюсер **Майкл Готтлиб (Michael Gottleb)**
продюсер **Зак Вуд (Zach Wood)**
разработка **Midway Games Austin**
издание **Midway Games**
дата релиза **Июнь 2005 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium 4 1400, 256 Мбайт ОЗУ, DirectX9.0в-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ и выше, 3 Гбайт на жестком диске**

AREA 51

АЛЕКСАНДР КАНЫГИН

Ацки жжеч*

The future is now. — Многозадачный Цезарь. — Узнаваемые брэнды. — Экономика должна быть. — Долой повинности! — Особый путь отсталых. — Бремя власти.



Когда приветливое московское лето шутя задирает юбки, полы непромокаемых плащей, капоты маршрутных «Газелей» и рекламные щиты вдоль тонущего в сизом смоге МКАДа, ласково, до молекул сечет дождями жестяные оконные откосы и загоняет бездомных кошек греться в подъезды, .EXE-терапевты рекомендуют остаться дома с приятной игрой и чашкой обжигающего зеленого чая. Авось распогодится и вам не придется лечить сладостный летний насморк. Очень важно при этом, чтобы компьютерная спутница была подобрана правильно: подойдет в меру занимательная, но и не слишком обременительная. Жанр «летний экшен» и вовсе идеален. В любое другое время года подобные творения разборчивая публика старается не замечать. Обходить стороной, аккуратно, по краешку-бортику, чтобы не дотронуться, не толкнуть ненароком. Под Рождество, когда дороги к каждой торговой точке забиты грузовиками, доверху утрамбованными жаркими релизами разной степени атомности, игры Area 51-национальности беззлобно поколачивают, шутя и балагуря, кличут «портами», «середнячками», «приставочной ересью».
Но сейчас мы скроем за кадром позорный столб и отдадим копеечное место сцены веселому балаганному аттракциону — бассейну с водой, над которым на откидной дощечке разместит седалище игра. Мы же, взяв в руки по наливному яблоку, будем швырять их в мишень, пока Area 51 (www.area51-game.com) не ухнет, подняв тучи брызг, со своего насеста в воду, на радость собравшимся зубоскалам.
С самого начала, с порога, не дав снять мокасины и провести рекогносцировку, Midway (www.midway.com) пытается сделать для потенциального клиента все, чтобы тот отнес игру назад в магазин и попросил вернуть деньги. Дразнить нас правительственными тайнами, трупиками марсиан и секретными материалами (простите, агент Скалли, и за это тоже) никто не торопится. Попробуй-ка тут полюбить себя, то есть Итана Коула, когда последний говорит голосом Дэвида Духовного (David Duchovny) и являет собой образ высокопрофессионального лузера (разве что научные лаборатории не разрушает, подобно Фримену Г.). На военной базе его презрительно называют «Эй, специалист» и первонаперво ведут за руку к тиру, где навязчиво учат стрелять, повторяя вступительные секвенции миллионов шутеров от первого лица.
Стискиваем зубы, рассматриваем шутов-помощничков и дивимся постановочным способностям кукловодов из Midway: «Эй, Коул, бежим туда!» — грузно топают угловатыми ботинками

* Аффтар, этакий сотона, не уверен в правильности написания этих слов, но ведь главное в жежеязыке понять, о чем идет речь, верно? А там хоть фтопку, хоть вбабруйск, хоть трава не расти, хоть шаром покати, хоть в колодец плюй, хоть сапфировым пламенем гори.

потешные военспецы; «Эй, ботаник, опробуй свой сканер!» — невидимые ниточки дергают полигонального болванчика; «Эй, как там тебя, бежим назад!» — и снова развеселый кросс к началу этапа под аккомпанемент кирзачей.

Идея вирусной инфекции так увлекла разработчиков Midway, что один из многопользовательских режимов они витиевато окрестили Infection. Теперь на сервере игры, помимо стандартных игрищ «убей их всех», можно встретить травлю инопланетян человекообразными. Выигрывают, как правило, первые, вы же помните, самое страшное оружие это...

От скуки и безделья делаем пару пробных выстрелов в ногу не в меру прыткого работника «Зоны 51» и умиляемся — военные истуканы бессмертны, с их лиц не сходит белозубая голливудская текстура. Мы, конечно, привыкли уже к заскриптованным смертям однополчан, но тут, на военной базе, где в воздухе затаился монструозный вирус, меняющий саму человеческую природу, где нас умащивают полным драматизма кино, где от греха подальше сжигают трупы и отстреливают инфицированных, присутствие роботов, страшащихся лишь его величества триггера, вызывает отвращение. Поверите ли, поначалу возникала крамольная мыслишка: нам сделали, как в Black Mesa. Но уже при первом вводном перформансе с участием AI-ботов она, устрашившись саму себя, сдалась без боя и исчезла до появления финальных титров.



Слишком долгая прелюдия, Midway! Мы жаждем действия, хлестать наотмашь прикладами винтовок визжащих пришельцев, рвать стрекочущей очередью жилистые тела и отфутболивать желтоглазые головы их же наседающим собратьям. Мы рвемся в бой, на передовую, в тыл, на худой конец мечтаем по-фаркраевски ворваться на брызжущем свинцом и пустыми гильзами джипе в логово гадов и давить, давить, давить.
Какое там! Ведомые AI бойцы освобождают комнату за комнатой, зал за залом, щедро верша вышеперечисленные действия, стреляют, бьют прикладами и оживленно переговариваются. Наш меланхоличный протагонист в это время может вдумчиво смолить дурно пахнущую «козью ногу», опершись на не особенно окровавленный угол и ждать указаний: «Эй, Коул, проверь-ка вот это своим сканером». Можно ни разу не поднять оружие — компьютер поиграет в себя сам. Помните, о чем мы говорили в начале? — летний он, летний. Развалитесь в шезлонге и выпейте чего-нибудь освежающего, почешите за ухом кота, полюбуйтесь на киносцену избиения пришельцев. Сделайте пару скриншотов — будет, чем разнообразить desktop мобильного телефона.

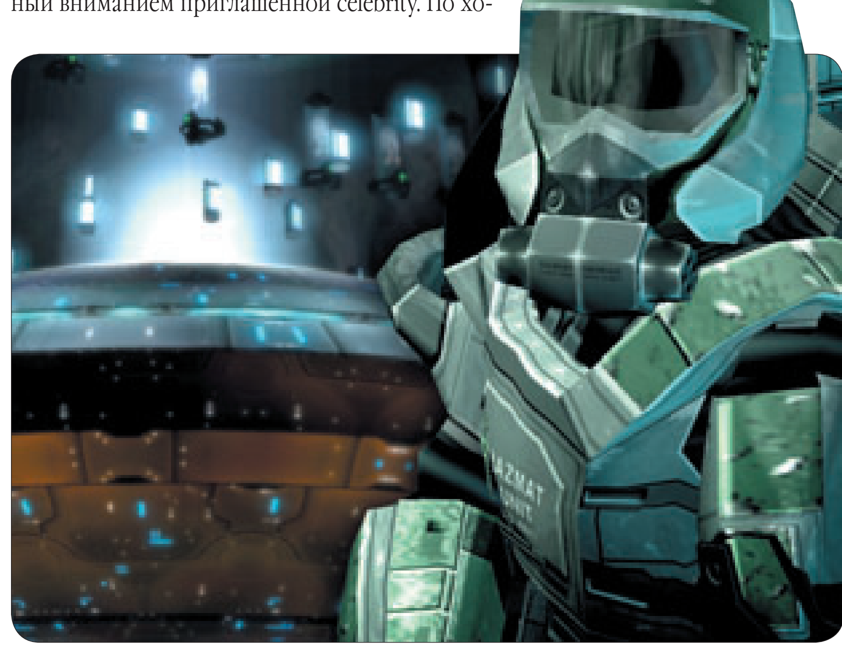
Несмотря на неприятную угловатость моделей, движок рисует достойную внимания картинку. Очень самобытную, ни в коем случае не пытающуюся быть реалистичной, но в то же время притягательную. Простоту текстур скрывают отменные световые эффекты, обилие движущихся тел в кадре, ассортимент анимации. Вот, к примеру, сквозь фейерверком лопнувшее стекло спешит на встречу с пулей неразумный чужой. Еще парочка, форсировав место недавнего взрыва, летит, размахивая пылающими конечностями, на наш левый фланг (в заставках засыпающий Дэвид Ди вспомнит всех приятелей по именам, но что нам за дело до каких-то Рамиресов и Криспи). Аниматоры Area 51 умницы, они читали правильные книги и играли в хорошие игры, — как же любо охотиться на лазающих по стенам, перемахивающих через парапеты, роняющих вещи гадов! Как здорово они, налетев с разбегу на жалящую автоматную очередь, оступаются, спотыкаются, падают, задевают ногами ступеньки и повисают вниз головой, расставшись с жизнью. Последствие перенесенного приставочного прошлого скоренько прячет излишки полигонов, растворяя их в воздухе, не давая нам оставлять за собой горы трупов, антисанитарию и роящихся мух. Оно же, идиотски осклабясь, достает из-за пазухи давно и старательно забытое слово «чекпойнт» — да, сохраняться в запретной зоне нельзя, нужно ждать, трепеща, появления этого самого чекпойнта и только потом делать перерыв для принятия солнечной ванны, легкой обезжиренной пищи и безалкогольных напитков.

Наш прогулочный лайнер неспешно набирает ход. Соратники понемногу застревают в сюжетных складках, мы остаемся тет-а-тет с агентом Малдером, вялое повествование делает замысловатый жест — и становится интересно. Темнота стращает горящими желтыми глазами — прямая

цитата, ну и что? Незаслуженно забытые прозрачные супостаты (помните, как рябили «невидимые» демоны DOOM 2?) проводят здесь серии приятнейших автоматных дуэлей с мистером Коулом. Хрустнувший шейный отдел одного из ботов-неудачников в заставке напоминает о Риддике, и, нет, это, кажется, собственная находка. Замок на двери требует отпечатков пальцев обслуживающего персонала, мы, ни секунды не раздумывая, приносим найденную неподалеку руку, — уже было, ну и пусть. Зато не было головы, пристроенной к замку со сканером глазной сетчатки... Жирные заимствования не вызывают возмущения, их принимаешь с улыбкой, легко. Если друг внезапно начал покашливать и задумчиво созерцать мясистые филейные части Итана, можете быть уверены, что он подцепил марсианскую заразу и скоро попытается вас отведать. А когда вы почти выбрались из огня, ждите падения в полымя, как учит видео грядущего id-блокбастера, the only way to defeat them, is to become one of them.

Ну а мы что же? Хуже друга Строггов Мэтью Кейна? Не-а, мы лучше! Для направленной мутации у нас имеется отдельная кнопка, а приобретенное со временем Коулом-чужим оружие по убойной мощи шутя переплевывает все остальные «стволы». Да и нахождение в инопланетном теле можно эффектно оформить горсткой модных блюр-эффектов и легчайшей ниточкой отослать знатоков жанра аж к самому старине «Хищнику». Мы жмем игре руку за смелость, с утонченным безразличием она добавляет в это шальное нагромождение всего любого возможность стрелять с двух рук. Коул не оперирует парой пистолетов — мелко; согласно юмористу Калебу, он берет две автоматические винтовки, скрывая их моделями треть экрана, или дуэт дробовиков. Упоительный дуплет четырех стволов радует глаз и греет душу, жаль лишь, Итан Духовный не разворачивает оружие плашмя при стрельбе — пришельцы млели бы от экстаза. Ну да ничего.

Гран-мерси тебе, «Зона» за отсутствие вызывающего диатез bullet-time и аркадных прыжков, за сотрясающие экран выстрелы из турелей, за головокружительные виды летательных аппаратов, возникающие из пустоты прозрачные мостики и ледяную красоту внеземных лабораторий, за то, наконец, что позволила уничтожить того глазастого карлика, он напоминал голодного магистра Йоду, отбирающего у людей гамбургеры. Не скоро забудется и твое «лунное откровение», за него отдельное спасибо. Злая, безжалостно хлесткая, но смешная шутка, занозой торчащая как раз там, где никак не ожидаешь встретить подобное... Что осталось в ящичке наших воспоминаний? Ворох памятных снимков — опции Databank, Secrets и Extras. По традиции игр для приставок, здесь складируется «сувенирка». Например, вы узнаете, зачем носили с собой сканер, все просвеченные объекты теперь доступны для изучения, с картинками и описанием. Второй пункт подарит видеообращения героев игры, но они вам нужны? Только честно. И наконец, Extras хранит открытые сюжетные ролики. Прекрасные работы Blur Studio. Видео, где Коула поражает вирус, можно пересматривать десятки раз, постарались, снимаем шляпы. Здесь же любуемся на Эдгара — это еще один персонаж, оделенный вниманием приглашенной celebrity. По ходу игры голос Мерлина Мэнсона (Marilyn Manson) ласкает слух редко, причем предпочитает делать это посредствам левитирующих трупов. А жаль, звезде следовало бы заняться КИ профессионально. Отменные, фактурнейшие получались бы подонки. Или работа в Area 51 — занятие для души? Мы сознательно оттягивали этот момент, но, граждане сценаристы, серые человечки в игре про НЛО — дурной тон. Куда смотрели вы, Дэвид «I want to believe» Духовный? Так трудно было обойтись без низкопробных штампов, мешающих Area 51 уверенно катить по развлекательному хайвею к жаждущим зрелищ ширнармассам и сворачивать к ценителям фантастики? Закопали тайну, отдали на откуп завернутую в газету куклу, хочешь, играй, а нет, так кинь на полку. Загубили, лиходеи, загубилиии..



Военная база «Зона 51» не перестает будоражить неокрепшие умы. Наберите эти символы в любой поисковой системе — и вы найдете залежи подробных карт со спутника, фото окрестностей, гипотез, рассказов и домыслов, флэш-игр, только что не путеводителей с расписанием жизнедеятельности.

игра 13

жанр **Стратегия в реальном времени**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
ведущий дизайнер **Димо Заприанов** | ведущий программист **Ивко Станилов**
ведущие художники **Петер Станимиров, Георге Симеонов**
композитор **Цветомир Христов**
разработка **Haemimont**
издание **Black Bean**
дата релиза **30 мая 2005 г.**
рекомендуемое железо **Pentium III 800, 256 Мбайт ОЗУ, видеокарта уровня GeForce 2 MX с 32 Мбайт ОЗУ**

RISING KINGDOMS

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

Перестановка слагаемых

Не первая и не последняя. — Все как у людей. — Ангел: профессия или имя? — Бывалое в небывалых комбинациях. — Rear charge. — Время разбрасывать вещи. — Отдельные высказывания.

Когда в космос летит Гагарин — это да. Когда в космос летит болгарин — это через двадцать лет, по разнарядке, заметка в газете «Честное слово» — на первой странице, но в «подвале». Rising Kingdoms — это даже не первый болгарский космонавт, а третий — ранее свое отлетали Tzar и Celtic Kings. Наш свежий звездопроходец летит отрабатывать и особого воодушевления не испытывает; как назло, сразу по прибытии на МКС ее командир осведомляется насчет энтузиазма и свежих идей. «Если японский модуль перестыковать поближе к канадскому, то станция станет более космополитичной, — на ходу выдумывает болгарин. — А еще можно перекрасить все в зеленый цвет...»

Rising Kingdoms прекрасно осознает, что является далеко не первой симуляцией WarCraft III, и не особо переживает, что не удалось выбиться в симулякры, которые только прикидываются оригиналом и безмолвно над ним хохочут, — для издевок и извращений необходимо нечто вроде третьего измерения, которого в игре ну совсем нет. Причем слово «симуляция» в данном случае должно пониматься в бытовом смысле: как изображение деятельности, обозначение движений. Это настроение особенно отчетливо проявляется в кампании. Прынец, наследный, судьбина, заповеданная. «У меня там метка королевская на челе и вообще...» — зевая, рассказывает герой. «Метка, точно, метка», — поддакивают крестьяне с раскладного эшафота. Прынец гнет свое: «Никак не признаете меня? Папа, папины военачальники, это ж я, Вигор, я вернулся, чтобы... исполнить предначертанное, да».

Принца за узду привел в родные края ясновидящий персонаж с завязанными глазами по имени Dyadka. Дядька, без сомнений. По профессии принц не какой-нибудь паладин, а боевой ангел, но умения из той же области: полечи-оживи. Внешний вид и реплики он делит с обычными champion'ами, периодически разражаясь изречениями вроде «Я потерял свое чувство юмора». Наверное, раньше дядя в накидке много шутил, курил и дрался в барах, по результатам уводя женщин. Хотя все-таки прынец-ангел больше похож не на Траволту в «Майкле», а на Аффлека в «Догме». Дуболом. «Меня убили, но это не страшно, меня можно воскресить за смешную сумму», — бубнит герой, отчаянно нуждающийся в курсах актерского мастерства. Действительно, сто левов не деньги; в игре правят бал не финансы, а зарабатываемая убийством, порчей недвижимого имущества, грабежом и прочими приятностями glory. Без нее ферму не построить, не нанять героя (champion'а) и не добавить ему умений. Glory — единственное, чем Rising Kingdoms серьезно отличается от; остальное — культурно-специфические мелочи.

В игре присутствуют отголоски манихейских идей богомилов: добродушные толстячки-монахи лечат своих, но могут и высасывать жизнь из врагов; наверное, так проявляется

Крестьяне традиционно безропотны и лишь изредка восклицают: «Power to the people!». Вот и поднимали бы восстание, вместо того чтобы который уже год бегать с ведром из townhall'а в шахту и обратно.

их (юнитов) Ортодоксие. Рядом со святыми и мудрецами сражается героиня-ведьма, проклинающая и ослабляющая противников. У ведьмы есть заклинание polymorph, превращающее не в тюленя, овцу или свинью, а в крысу. Инновационно! Герой под обозначением Wizard of the Bow пользуется заклинанием hailstorm. Не blizzard, ни в коем случае! Вторая сторона, Foresters (как-бы-эльфы, как-бы-орки, вервольфы) и «нейтралы», обитающие на каждой карте, — тоже наспех перетасованная колода; взять хотя бы здания-деревья или вопрос снаряжения для охоты на троллей (как известно, последних каждый представляет себе очень по-своему). В еще одной вторичной игре, Armies of Exigo, дураком называли того, кто не пользовался копьями. Battle for Middle-Earth, с другой стороны, авторитетно заявляет: «стрелы!», и Rising Kingdoms прислоняется к точке зрения тоже не особо оригинальной, но популярной товарки.
Darklings — опять сплошное манихейство в результате перестановок; названия апгрейдов пестрят словом divine (у злых-то!). Повторение, которое мать не только учения, но и различия (мааааленького различия): Soulwatcher — летающая «ферма» с щупальцами; но переносить юниты в ventral sacks не может. Защитная башня непостижимым образом вытягивает из речки gems, природный ресурс #2 (первый, конечно, золото). Оригинально? Нет, это рекомбинация, как и артиллерийские юниты, могущие телепортировать тяжелораненых на базу. А вот невидимые убийцы с наносящими непомерные повреждения резаками (кто сказал «Dark Templars»?) — это очень ми... впрочем, нет, это же и есть Dark Templars... хотя они получают бонусы к атаке, прямо пропорциональные количеству врагов поблизости... Свежо... И реплика champion'а Дарклингов: «Smoking kills and also reveals your location». Братушки, зачем же так недокручивать подачу? Может, не «и», а «потому что»? Странно, кстати: при этом в игре никто не затягивается, не пыхает, не подкуривает.
Хотя в Болгарии хороший климат, и растения нашей средней полосы там должны вырастать до, гм, махровых размеров...
А вот еще surefire line: «Surpise them from behind» — прямо так сразу выдает Wind Rider, женский champion Человеков, и внезапно вопрошает, гневно, но с намеком на игривость: «Они думают, я на единороге езжу?». Мадмзель, ввиду классической спрайтовой графики мы не уверены, что такое есть ваша подседельная животина. Возможно, она сайгак, джейран или даже камелелеопард. Вы



пытаетесь заинтриговать своими скиллами второго и третьего уровней (не скроем, телепортация вместе с духовно близкими вам конными рыцарями в любое не покрытое fog of war место — это ку), но на такие скиллы идет много glory, которую AI тратит на новые фермы и бегающие по прямой толпы дешевых юнитов.

Между тем заработать glory иногда очень просто: при наличии захваченного эльфийского поселения один герой может бросать нательный артефакт, второй — подбирать. Два выброса-подбора дают одну единицу glory — монетку с чеканным профилем победителя меднокожих Поца Первого; прямо метание Фрисби Высшей Практики! Это фича или баг? — Это баланс, вернее, его отсутствие. Баланс бывает в играх, которые популярны, где бета-тестированием занимаются десятки и сотни людей, и даже после релиза «киберспортсмены» холодеют от новостей вроде «Luscivious Basilisk now lays eggs 20% slower» (XoXx47 — Dumber'у, по аське: «Чувак, как мы теперь будем? Нам тактику поломали!»). В Rising Kingdoms вряд ли будет баланс. Ну, вы понимаете. В скирмише, который есть более-менее интересная форма игры, рядом с вашей базой может оказаться пара нейтральных драконьих гнездовий (нужно много-много лучников), а под носом у противника — исключительно эльфийские теремки, легко давимые простой пехотой. AI, как уже было сказано, быстро распространяется по карте и довольно кусач, только что странно (никак не) реагирует на наличие у противника большого числа юнитов-невидимок.

> Юниты, получаемые игроком в постоянное или временное пользование в результате захвата нейтральных поселений, будь то стадо эльфов, группа свиномордых номадов, невидимый Ancient executioner или боевое звено драконов, при всей эффектности служат скорее для создания flavour'а.

Среди бесчисленных специальных свойств юнитов есть небесполезные: например, пикейщики после соответствующего апгрейда начинают бить врагов очень больно — при условии, что сражаются среди или неподалеку от стен родной базы. Однако тактическая целесообразность большинства способностей сомнительна; «убить врага с количеством HP менее 30% мгновенно» — как будто в свалке можно успеть выцелить вражеский юнит, у которого меньше 30 процентов очков жизни. В драке иногда вообще трудно ткнуть курсором в супостата, особенно в призрачного лучника при захвате поселения Shades — норовит спрятаться за центральный склеп и стрелять оттуда. Двумерье-с! Которое, конечно, бывает не только в Rising Kingdoms; но в Warlords Battlecry III был интересный сюжет, а в Kohan II — более оригинальный геймплей. Rising Kingdoms выделяется только что выкриками юнитов. Конный рыцарь гордо заявляет: «Born with a heart of steel». Sho shweet... Возвращает на двадцать лет назад, когда половина класса была «за Ассерт», а половина — за этот самый «Мановар». Да, некстати, музыка в игре хорошая, особенно тема Дарклингов... Некоторые зарубежные борзописцы очень любят в качестве дополнительных добрых слов в адрес плоской фэнтези-RTS изречь нечто вроде «мы рекомендуем это для low-end-компьютеров». Что неубедительно: разве WarCraft III, где были и герои со скиллами / спеллами и артефактами, и «нейтралы», не пойдет на low-end-системе? Как если бы.

игра 14

жанр **Аншлаг! Аншлаг!**
платформа **PC (Windows ME/2K/XP). Игра давно вышла на Xbox и PlayStation 2...**
арт-директор **Майкл Кауфман (Michael Kaufman)** | ведущий дизайнер **Брайан Фарго (Brian Fargo)**
ведущий программист **Джон Альварадо (John Alvarado)**
разработка **inXile Entertainment**
издание **Vivendi Universal Games**
дата релиза **Июнь 2005 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium III 933, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c, 2 Гбайт на жестком диске**

THE BARD'S TALE: A QUEST FOR COIN AND CLEAVAGE

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

Вертеп

В молоко. — Идейный революционер. — Шуткой и юмором. — По тракту. — Вымойте ваш геймплей. — Антипод легендарных. — Все поют.

На свете нет ни одной действительно веской причины для существования новой Bard's Tale. Участник авторского коллектива, создавшего легендарную CRPG-трилогию, Брайан Фарго на этот раз выстрелил фарсом, необязательным и натужным, где геймплей служит необходимым злом, амортизатором между шуткой и шуткой. Если бы в The Bard's Tale: A Quest For Coin And Cleavage (господи, просто BT!) было на десять часов меньше тупого мышекликанья и на час больше умного юмора, мы могли бы принять поделку господина Фарго за очаровательный постмодернистский шарж. А так — занудство.

Двадцать лет назад мы не знали, какие имена подарить всем партийным членам (отсюда бродившие в одной компании Один, Бильбо, Саурон, Гэндальф и Железный Феликс). Ныне не обременены даже именем центрального персонажа — его зовут Бард, просто Бард, единственный прилично текстурированный персонаж во всей BT, ошибиться невозможно. Бард слоняется по свету, стращает женщин ручной крысой и препирается с рассказчиком (голос свыше). Если, конечно, сценаристы не забывают о необходимости инсценировки пикировки. Типичный BT-каламбур. Ха-ха-ха.

Новая BT — игра идейная. Широкая спина этой самой идеи заслоняет и соображения жизнеспособности геймплея, и прочую КИ-ерунду, которой принято кичиться на конференциях игроразработчиков. Все это не для BT. Потому что у нее есть Миссия. Собственно, если приглядеться, команда inXile (www.inxile-entertainment.com) совершенно точно рождена для Большего. Воспарить над игровой суетой, окинуть положение дел ироничным орлиным взглядом и спасти хотя бы один жанр (ролевой) от превращения в сельскохозяйственный перегной. Ролевой-перегной. Трень-трень. Вот баллада для тех, кому это надо. Операция по дефибрилляции (трень-трень?) жанра была выполнена без особых мыслезатрат, силою шутки на топливе нефильтрованного юмора. Все два с половиной гэга пиар-ответственный Брайан Фарго давно озвучил в многочисленных интервью. Да, Бард бодается с рассказчиком. Сценарий автоцентонен: герой активирует единственную интерактивную деталь меблировки в радиусе пяти километров — одинокий сундук в погребе — и осторожно заглядывает внутрь... но тут на него коршуном пикирует сладкоголосый повествователь, восхваляющий рвение Барда ограбить несчастную хозяйку таверны. Уже через час, впрочем, занятие изрядно приедается обоим, и они угрюмо молчат, пока вернувшиеся из очередного отпуска чудо-писатели не подсовывают Барду новую пакость.

Один из волшебных спутников Барда (о них чуть ниже по течению), ловушкоуловительный старец, — чудесная имперсонация Bard's Tale как таковой. С нелепым всхлипом «растяжка!» хрыч бросается на острые шипы и встает между тисками схлопывающихся стен. Он жалуется и стонет, но свою работу делает. С похожей решимостью на челе BT шествует от свиньи к свинье по сибирскому тракту сюжета. Если на дороге положены грабли, мы обязаны на них наступить. Потому что это смешно. Если в башне три этажа — Бард сначала поднимется с боем на крышу, затем с боем вернется тем же путем ко входу. Под маской сатиры на пороки и штампы современного КИ-строения не слишком усердно скрывается сам объект зубоскальства, чудесный образчик дизайнерского бессилия. Неумения? Нежелания? Свежие варианты ответов приветствуются.

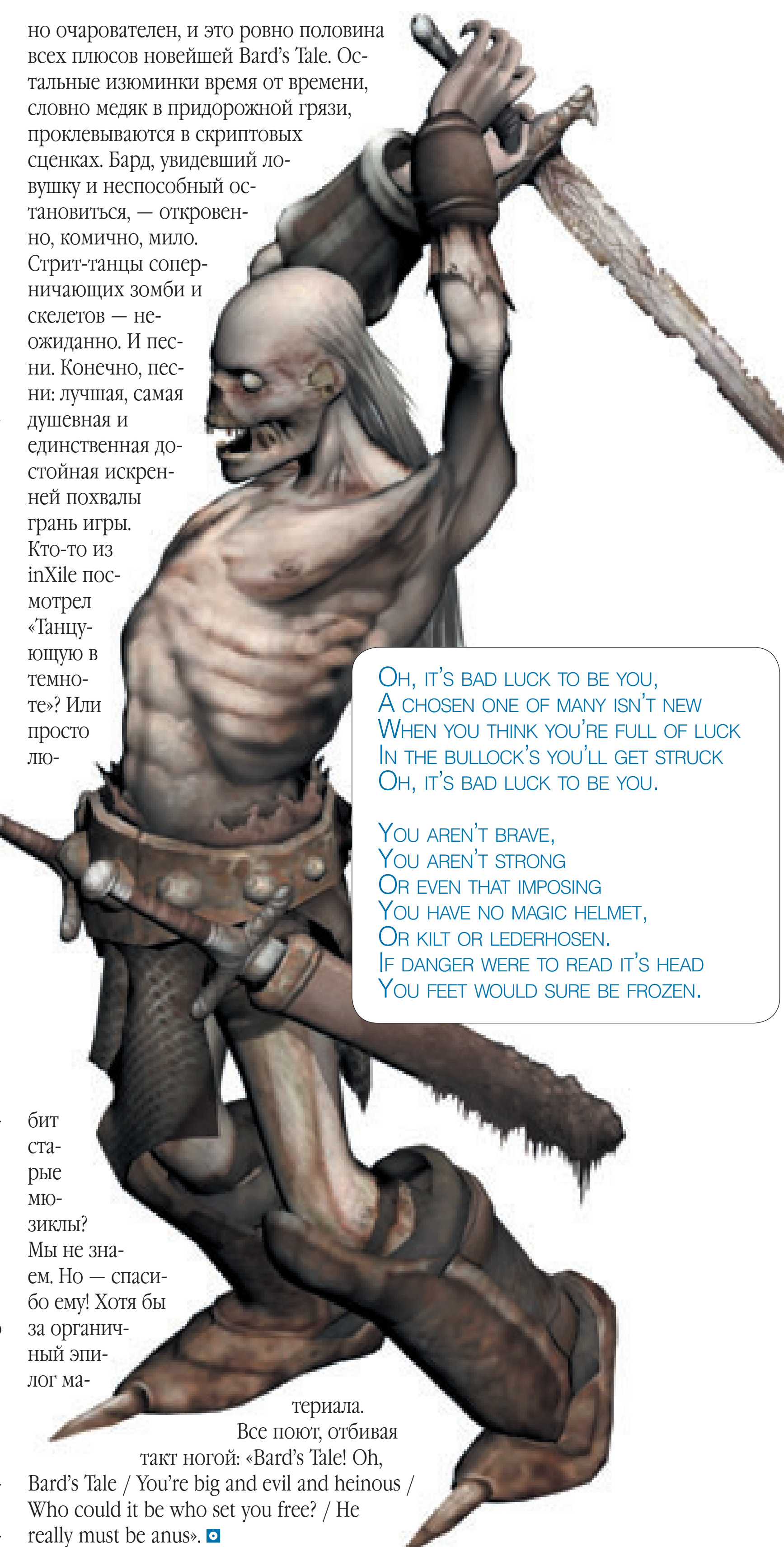
Пока постановочная сторона BT упражняет остроловие на темах «The Chosen One», «Сундук-

ловушка», «Ты не можешь отдать мне топор просто так», «FedEx forever» (и прочих штампах, накопленных за двадцать с лишним лет существования CRPG), геймплей начинает уже совсем откровенно пахнуть. Бедная, с протянутой рукой графика, мутные текстуры и двухкликовая (удар, блок) репетивная бойня расставленного по карте монстроскота... С первого до финального уровня геймплей смахивает на нелюбимого ребенка-подкидыша, никому не интересного и, конечно, нежеланного. Девелоперы с удовольствием обошлись бы без него, но тогда они не смогли бы толкать свою интерактивную карикатуру под гордой вывеской «компьютерная игра». Поэтому Бард тащится сквозь совершенно неразличимые уровни белого, зеленого и серого цветов с одним входом и одним выходом, исправно колбасит недругов, опорожняет редкие ящики камер хранения, набирает уровни, коллекционирует оружие и по одному вытаскивает надуманные спецумения из недлинного списка. Ровно. Долго. Монотонно. Без ударения или акцента. Если это тоже пародия, то излишне правдоподобная. Сатира, чересчур близкая к предмету, превращается в него.

The Bard's Tale: A Quest For Coin And Cleavage — антипод легендарных однофамильцев. Плюсы оригинала Брайан Фарго без оглядки променял на противоположные знаки. Где была серьезная партия из полудюжины специалистов, теперь аморфный Бард без рода и племени. В его услужении — набор вызываемых волшебными мелодиями существ, от лучницы и рыцаря до четырехлапого скелета по кличке Бегемот и ведьмы-аптеки. Специально ради двух или трех Совершенно Черных Подвалов есть летающий фонарик, а в каждой таверне неплохо бы вызвать крысу. С обезвреживающим ловушки (там, где их не поленились поставить) стариком вы уже знакомы. Вся эта, и чуть менее полезная, а потому не упоминаемая всуе магическая публика вполне сносно управляется искусственным интеллектом и не доставляет особых хлопот. То есть вообще никаких: что они есть, что их нет.

Нашумевшая в свое время диалоговая схема BT работает довольно тупо. Бардовские «да» и «нет» время от времени обеспечивают незначительные вариации сюжета, но в остальном приводят к одному и тому же финалу. Единственный забористый фактор — незнание, насколько грубым и неприятным окажется ответ вашего подопечного. Даже при условии выбора «благосклонной» реплики. Тот еще саспенс! Бывает по-человечески неудобно.

Зачем вообще связываться с таким неприятным чудовищем? Мы и не советуем. Ради немногочисленных стоиков, впрочем, отметим прекрасный кастинг на роль протагониста. Бард действительно очарователен, и это ровно половина всех плюсов новейшей Bard's Tale. Остальные изюминки время от времени, словно медяк в придорожной грязи, проклевываются в скриптовых сценках. Бард, увидевший ловушку и неспособный остановиться, — откровенно, комично, мило. Стрит-танцы соперничающих зомби и скелетов — неожиданно. И песни. Конечно, песни: лучшая, самая душевная и единственная достойная искренней похвалы грань игры. Кто-то из inXile посмотрел «Танцующую в темноте»? Или просто любит старые мюзиклы? Мы не знаем. Но — спасибо ему! Хотя бы за органичный эпилог материала. Все поют, отбивая такт ногой: «Bard's Tale! Oh, Bard's Tale / You're big and evil and heinous / Who could it be who set you free? / He really must be anus».

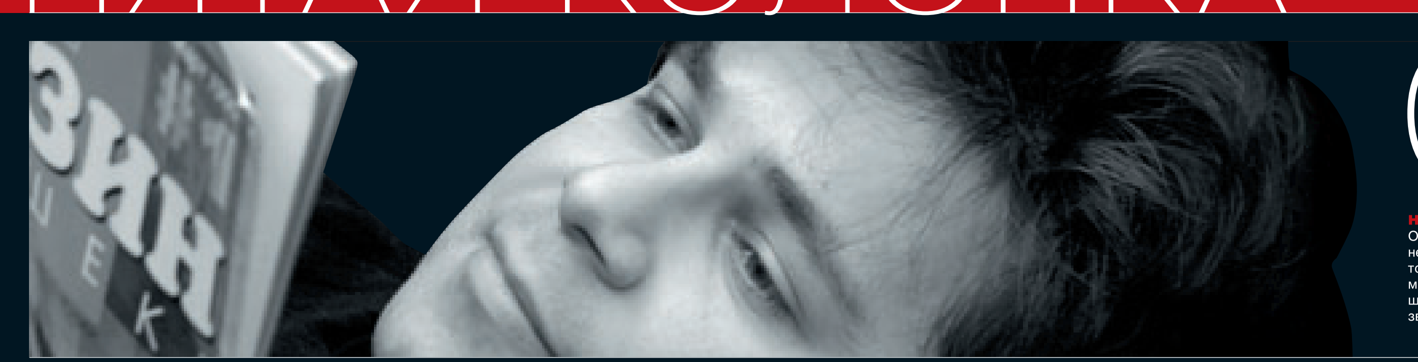


OH, IT'S BAD LUCK TO BE YOU,
A CHOSEN ONE OF MANY ISN'T NEW
WHEN YOU THINK YOU'RE FULL OF LUCK
IN THE BULLOCK'S YOU'LL GET STRUCK
OH, IT'S BAD LUCK TO BE YOU.

YOU AREN'T BRAVE,
YOU AREN'T STRONG
OR EVEN THAT IMPOSING
YOU HAVE NO MAGIC HELMET,
OR KILT OR LEDERHOSEN.
IF DANGER WERE TO READ IT'S HEAD
YOU FEET WOULD SURE BE FROZEN.

ПЯТАЯ КОЛОНКА

николай третьяков



ОБ авторе

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ
Очень любит удивляться. После посещения E3 некоторое время дивился, что с космической точки зрения поездка представляла собой перемещение от маленькой шапки смога к большой шапке (кепке) смога, а от нее — к гигантской. А звезд не было видно нигде...

E3-похмелье



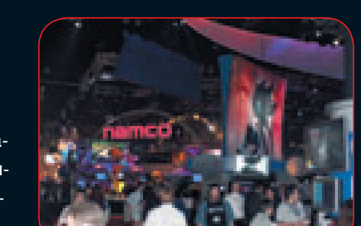
Угнетение органов чувств — страшное дело. На полную реабилитацию после нарезания кругов по LACC (Los Angeles Convention Center) уходит довольно много времени, в течение которого с потаенных глубин сознания утопленничками всплывают воспоминания — и вопросы. Например: «Кто эти люди?» Нет, в самом деле, кто?

НА КРЫЛО

Эти люди полностью соответствуют гневно отрицаемому нами «образу гика в массовом сознании». Скажем больше: китайские кеды — самая популярная E3-обувь. «ТОПОРЪ» — самое ходовое средство отбития запаха (и зря, оно только к нему добавляется). Чипсы и липкие напитки — самая популярная еда. Главное, что они никуда не торопятся, не пропускают ни одной будочницы (непременно устраивая фотосессии с пальпированием), гребут дармовые пакеты с символикой, заполняют карточки халявных лотерей и бьют друг друга локтями в драках за майки. Результирующее ощущение: выставка — для них. И, если хорошенько подумать, это правда. Уберите gaming nerds, и сгинут booth babes — постаревшие booth girls прошлого века. Журналисты окажутся лицом к лицу с давно пережеванными роликами, с демонстраторами, оказывающимися не разработчиками и даже не PR-работниками, а нанятыми на неделю ведущими FM-передач про игры, — и все это в звенящей тишине. Пустыня реальности и так проглядывает в disclaimer'ах одного очень известного игросайта (того, что дружит с бургеркингом): «Наши E3-первовзгляды представляют собой начальные впечатления... Они могут основываться на презентациях, демо-версиях или ранее известной информации».

При существующем положении дел нерды выполняют массу полезных для организаторов выставки функций. Они создают атмосферу Большого События (не только своим амбре, но и возбуждением), сбиваясь в стада перед стендами. Дают повод пишущей братии катить строки на «этих потных жалких, которые нам, титанам, так мешают» (фотографировать будочниц). Эти мухи образуют платье короля: за их сплошным покровом не видно, кем (а точнее, чем) является король. Как эти люди получают аккредитацию? Написав заметку о симуляторе американского футбола в университетской многотиражке, например. Или просто попросив родственников-знакомых, связанных с выставкой коммерческими узами. Если бы ESA (Entertainment Software Association), проводящая E3, хотела пресечь нелегальную иммигра-

Какой вообще смысл в E3?



вверху Строго по центру — fanboy, гик в базовой комплектации.

цию, она давно это сделала бы; но нерды необходимы E3 — как «мокрые спины» американской экономике (тем более что нердам не нужно платить).

Будочницы незаменимы в качестве второго полюса либидо-батареи E3, будь они секретарши из Дикейтора, Джорджия, или P-boy-модели на пенсии. Поэтому, несмотря на призывы Дугласа Ловенстайна (Douglas Lowenstein), президента ESA, пропагандировать игры среди женщин (выполнению которых (призывов) booth babes не способствуют), будочницы не исчезнут, а эволюционируют. Ну вот хотя бы (частью) в booth boys (см. фото). Или в Понимающих Будочниц Из Колледжа (www.e3girls.com, исландско-колумбийский вариант). Значение booth-культуры подтверждается наличием «контркультуры» — Anti Booth Babe Campaign (http://antiboothbabes.com; продвигали Agetec, приставочного издателя). Любопытно, что мимолетные созерцатели фрик-шоу, не осведомленные о его социально-политическом смысле (в частности, A.B.B. и H.H.T.), тут же отворачивались от трейлера с антиженщинами. Протестами отметилась и SAG (Screen Actors Guild, www.sag.org), в составе своего ответсека Джеймса Кромвелла (James Cromwell) и пары десятков бузотеривших в пользу увеличения зарплат актеров, озвучивающих игроперсонажей; этих buzzmaker'ов внутрь LACC не пустили.

МАЙСКИЕ ВЫКРИКИ

Раздувание радужных и маслянистых мыльных пузырей — это еще и Громкие Безответственные Заявления. Уже упоминавшийся президент Ловенстайн в своем ежегодном state of the industry address (звучит, да?) открестился от излюбленного тезиса прошлых лет «Догоним и перегоним кино!» и призвал игроделов к 2008 г. превзойти по продажам музыкальную индустрию, делать игры еще более простыми, массово-рыночными, но при этом интересными, изобилующими нарративом и моральными проблемами. Чтобы стать доминирующей формой развлечений в XXI веке, игры должны быть нацелены на маргинальные аудитории — любителей The Passion of the Christ (создатели The Bible Game для PS2 из Crave, вы выиграли путевку в жизнь!) и женщин, которые, согласно президенту, являются «a gap in market penetration». Хо. Хо-хо. Внимательно слушавшие Ловенстайна в надежде на бесплатный завтрак были разочарованы — никакой свинины с беконом, только кофе и тосты.

Гр. Без. Заявления звучали и на понедельничной (16 мая) презентации Xbox 360: Робби Бах (Robbie Bach), старший вице-президент Microsoft, пообещал продать миллиард (!) приставок. Чтобы играющая публика поверила, все Microsoft-деятели были наряжены в соответствии с представлениями неизвестных аналитиков о гик-моде: пиджаки поверх балахончиков с капюшончиками. Catwalk и дефиле неотвратимо воспоследуют! Microsoft пускала погулять по выставке хоббита-каннибала Элайджу Вуда, задействованного в MTV-презентации, транслировавшейся 12 мая. Судя по блогам, обсасыватель пальцев исходил вдоль и поперек весь South-холл и нашел время, чтобы на хорошем индустриальном диалекте похвалить ведущие проекты. Доподлинно известно: халфлинг выразил недоумение тем, что Кинг-Конг на стенде Ubi торчит, а поиграть нельзя. М-ру Вуду следует радоваться, что из-за наивных высказываний его не приняли за персону моложе восемнадцати и не заперли в секьюрити-чуланчик.

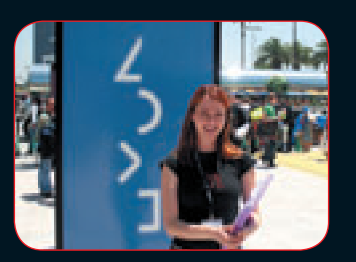
Дети и подростки на выставке запрещены настолько строго, что возникает вопрос... Хотя, нет, вопрос снимается — та же негласно поощряемая нелегальная иммиграция плюс большая табличка «Запретный плод». Cheap trick, господа. Дети — это йети E3: слагаются легенды, что их кто-то видел, но фото ВСЕГДА ПОЛУЧАЮТСЯ СМАЗАННЫМИ. Это опять-таки добавляет малую толику к атмосфере, хотя более существенные ингредиенты — это скандальчики (а также мелкие происшествия — судя по освещению blackout'а первого дня выставки в мировых СМИ, устроили его опять-таки хозяева шоу).

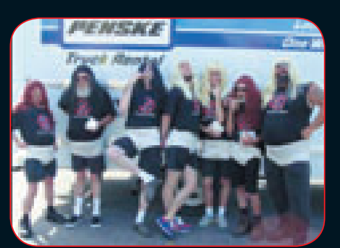
Легкое негодование по поводу нарушения корпоративной (журналистской) этики случилось на Nintendo-презентации (17 мая): на сцене вместе с Сигеру Миямото в Nintendogs, свежую покемонину для Nintendo DS, играла Тина Вуд, ведущая канала G4TV, присутствовавшего на E3 в непомерно эксклюзивных количествах. К радости роптавших, собаки очень быстро и самопроизвольно, в порядке аллюзии, совокупились. М-р Миямото: «Would you like me to show you a few more tricks?». М-с Вуд: «Yes». М-р Миямото: «Then please follow me backstage».

ГИК-ШИК

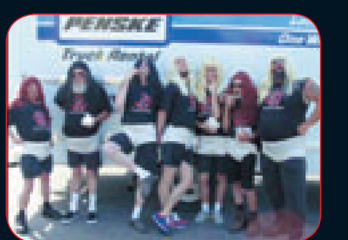
E3 2005 наметила новые культмассовые тенденции: parties теперь устраиваются вскладчину. Если Sony, Microsoft и Nintendo провели традиционные массовые мероприятия по отдельности, то Namco, Vivendi, NCsoft и производитель приставочных аксессуаров Nyco скооперировались и арендовали для узкого круга лиц ныне модный голливудский клуб Avalon. Мерзкий гламур крепчает, и предложения перенести выставку в Лас-Вегас звучат все чаще (тем более что в press room было сделано и принято спонтанное, сугубо невадское предложение руки-сердца). А некоторые мыльные пузыри все-таки лопнули: «кибератлет», чемпион по DOOM 3 Джонатан «Fatal1ty» Уэндел (Jonathan Wendel), небесплатно давший свое имя железкам Abit, Creative и Zalman и опрометчиво выставленный ими против любого желающего, уже к полудню среды был несколько раз бит нердами в Unreal Tournament.

За шумом и пылью, поднимаемыми гиками, селебрити и ответственными лицами, разработчики чувствовали себя не так чтобы очень плохо. В подавляющем большинстве они уяснили E3-истину, сформулированную спрятавшимся за псевдоним Xenu сотрудником Ensemble Studios: «Games live or die, commercially, by their pre-release buzz» — и переложили buzz на плечи PR-сотрудников, предпочитая общаться между собой. Доктора Рэй и Грег ходили смотреть на TES: Oblivion и Тодда Говарда, Рэнд Миллер — на Spore и Уилла Райта. Дело идет к тому, что выставка распадется на несколько групп по интересам: нерды — будочницы, журналисты — пиарщики, разработчики — разработчики, и превратится в нечто неописуемое и неохватное — Сорочинскую ярмарку, проходящую в одном месте и времени со скачками в Эскоте. Цилиндр и гармонь...





совсем вверху Генеральный Xbox-менеджер Джей Оллард (J Allard, без точки) в деловом костюме будущего.
вверху Booth boy, маленькая победа феминизма... а может, и не феминизма...
внизу Удел booth girl — находиться на пересечении сразу нескольких добрых и ласковых взглядов.
совсем внизу Антибудочницы для пущего эффекта старательно засалили свои парики.



ТЕ, КТО

ТЕРРИ ДАУЛИНГ
(Terry Dowling)

писатель-фантаст,
сценарист КИ

www.eidolon.net/terry_dowling

Журнал Game.EXE нежно и трепетно относится к профессиональным литераторам, пробующим себя на нелегкой ниве компьютерных игр (нет, не к Сергею Васильевичу Л.). Помните наше интервью с Марком Лейдлоу (Marc Laidlaw), в конце которого маэстро плакал и пытался расцеловать многочисленных корреспондентов, выкрикивая «родные вы мои! Где ж вы раньше были! А хотите, еще один профессиональный секрет выдам?!»? Продолжаем серию.



Игрок

Наша новая любовь — Терри Даулинг. Австралиец, житель Сиднея, музыкант, в 35 лет перешел на профессиональное возделывание писательской нивы (предпочитает НФ-рассказы, но опубликовал и пару романов, о которых в России никто не слышал), с 2000 года — сценарист КИ (квестов). Сотрудничал с польской компанией Detalion, сделал с ней небезызвестные Schizm: Mysterious Journey, Schizm II: Chameleon и Sentinel: Descendants in Time. Преподает в колледже, пишет докторскую диссертацию на тему «Нарратив в компьютерных играх». Мягко говоря, разносторонняя личность. Дал сайту Just Adventure (www.justadventure.com) одно из лучших интервью в его (детища Рэнди Слугански) истории.

Год закрытых дверей

Кроме классической НФ, Терри сочинял фэнтези (очень мрачное) и хоррор. Умница, теоретик, ценитель Тарковского и Стругацких, неисправимый утопист и романтик. Как все авторы рассказов ужасов, пуглив, словно солнечный зайчик.

Брутальный Game.EXE, беседуя с мистером Даулингом на миллион разных тем (от квестов до геополитики), всячески старался не ранить чувствительную душу творца. Тем не менее виртуальная беседа то и дело мигрировала в жаркий спор, который легко мог бы перерасти в рукоприкладство, если бы мы предусмотрительно не отдалились на 14300 км...

Такого интервью вы еще не видели.

.EXE: 1 марта 2005 года закрылась Detalion (Польша), с которой вы верой и правдой сотрудничали целых пять лет. Можете ли вы как-то прокомментировать это событие?

ТЕРРИ ДАУЛИНГ: Все это грустно. Сейчас маленькие независимые студии закрываются чуть ли не каждый день. Теперь пришел черед Detalion. А такие славные, талантливые ребята...

.EXE: Наверное, нет смысла обсуждать тенденции конвейерной индустрии, себестоимость-окупаемость, проблемы маленьких-независимых. Все это проговорено миллион раз. Или все-таки стоит?

ТЕРРИ ДАУЛИНГ: Я по натуре прагматик и ситуацию с Detalion воспринимаю вполне трезво. Вы прекрасно знаете, что в кино, на телевидении, в книгоиздании и в музыкальной индустрии доминируют корпорации, возглавляемые сытыми дядьками в богатых костюмах. Они производят самую среднюю продукцию для самой широкой аудитории. Вопросы искусства и новизны материала сытых-в-костюмах волнуют в наипоследнюю очередь. А в сверхпервую — окупятся ли вложения инвесторов? Но, поскольку акционеры мнят себя гребаными эстетами, все, что производят корпорации, зовется «гениальным» и «неожиданным». Когда я писал рецензии для газеты «Австралиец» (The Australian), пиарщики проели мне всю плешь этим «гениальным» и «неожиданным». Нет там ничего гениального и уж тем более неожиданного. Штамповка. Все производится по одной и той же формуле. В глобальной развлекательной индустрии открытия, нестандартный материал можно найти только у маленьких независимых разработчиков. Корпорации это понимают, они следят за новичками... Но дело в том, что ПРЕДСКАЗАТЬ появление гениальной вещи никто не может. Известный писатель Рэймонд Фейст (Raymond Feist) сказал мне недавно: «Никто не ждал испанской инквизиции и Гарри Поттера!».

Поэтому дядьки в тройках оптом скупают работы маленьких независимых, в надежде выудить из сотни бездарностей одного гения. Так получилось и с Detalion. Для того чтобы выжить, чтобы расти и развиваться, делать такие немыслимые вещи, как DVD-релиз в 2001-м и квест на трехмерном движке в 2003-м, для того чтобы не стоять на месте, Detalion были необходимы деньги крупного издателя. И она получила эти инвестиции — от The Adventure Company и DreamCatcher. Но ровно в тот же самый момент Detalion утратила всякий контроль над собственным творчеством! Потому что крупные издатели не склонны к эксперименту, они хотят гарантированного возврата по всем вложениям. Такая вот Уловка-22.

Но я, несмотря ни на что, верю, что будущее адвенчур куется в независимых, смелых фирмочках.

.EXE: Намерены ли вы, поимев такой опыт, сотрудничать с другими инди-разработчиками? И если намерены, речь может идти только о квестах?

ТЕРРИ ДАУЛИНГ: Понимаете, для меня КИ-сценарии — это окно в параллельную индустрию. Я не могу считать себя полноценным







1 Sentinel, Detalion, 2004. Удивительно холодный, неэмоциональный квест. Классическая интеллектуальная фантастика. Надгробный камень Detalion.
2 The Dark Eye, Inscape, 1995. Эту никому не известную адвенчуру по мотивам работ Эдгара По (от «Сердца-обличителя» до «Бочонка амонтильядо») Терри ценит очень высоко. Говорит, страшная...
3 Blackstone Chronicles, Legend Entertainment, 1998. Если помните, об этом квесте ужасов (на основе реальных экспериментов неуемных психологов и психиатров) наш журнал отзывался очень высоко. Как, впрочем, и обо всем творчестве Legend...

рассказчиком, не потрудившись во всех мыслимых медиях. Как только появилась возможность, я за нее ухватился. И если такая работа не минует меня еще раз, даже раздумывать не буду. И правда, почему нет?

А с Detalion я сошелся совершенно случайно: застрял в их квесте Reah, не нашел прохождения, написал девелоперам, и... Появились Schizm, Chameleon, Sentinel. Адвенчуру полюбил в 96-м, когда увидел MYST. Меня эта игра поразила! Новая форма повествования, правда, находящаяся в зачаточной стадии, такой потенциал — и так мало попыток его раскрытия! В 90-е было много интересных экспериментов с КИ, особенно в квестах. Это время называют Золотым веком адвенчур. Но мне кажется, это был первый цвет, заря новой медии, и Золотой век наступит лет через десять. Вы помните эти безумно творческие игры — Of Light and Darkness, Obsidian, Temujin, Gadget?.. Они не укладывались ни в какие рамки. Увы, нынче время бесконечно нетворческое. Но мы переболеем этим — изменятся технологии, нравы, коммерческая обстановка, и мы наконец-то поймем потенциал КИ как формы повествования... Я жду добрых вестей!

.EXE: А что должно было случиться после Sentinel?

ТЕРРИ ДАУЛИНГ: Sentinel мы с самого начала хотели сделать быстро, месяцев за десять, и перейти к новому большому проекту — Schizm III: Wormwood. Действие должно было происходить в далеком будущем, Землю поработили насекомые... По мотивам моего сборника рассказов 1991 года, точнее даже — по мотивам первой истории в этом сборнике. Сборник назывался Wormwood, рассказ — Nobody's Fool. Минимум пазлов, максимум приключений в интересном и необычном мире (далекое будущее! насекомые!). Многое было нарисовано, распланировано, но денег под этот проект нам не дали. Издатель согласился финансировать лишь Sentinel — быстренький, простенький, дешевый... Последствия вам известны.

.EXE: То есть с Wormwood — всё?

ТЕРРИ ДАУЛИНГ: Ну, стоит пока на полке. Думаю переработать эти идеи в толстый роман.

Харлан без кирпича

.EXE: Кстати о будущем и необычных мирах. Из КИ-бизнеса трагически ушел Лорни Лэннинг (Lorne Lanning), автор очень популярной, изысканной и необычной серии игр Oddworld Inhabitants. Говорит, будет делать телевизионные сериалы. Что называется, из огня да в полымя...

ТЕРРИ ДАУЛИНГ: Да, серия была замечательная. Такая по-хорошему странная, оригинальная... Но главная проблема Oddworld в том, что это была серия. Каждая следующая инсталляция была немножко хуже. Чуть более коммерческой. Шел процесс постепенного отупения... Молодые, горячие независимые должны иметь это в виду. Когда вашу работу покупает крупный издатель, очень скоро он захочет сиквел. Или два сиквела. Если первую игру вы делали шесть лет, то на вторую вам дадут шесть месяцев. Это все равно что героическое фэнтези писать. Чтобы «все то же самое и как можно быстрее»... Разумеется, при таком подходе из ваших работ вымоются и качество, и оригинальность. Примеры — вот они. Посмотрите на вторую «Сибирь».



Терри Даулинг — незаурядный музыкант…

.EXE: Да, «Сибирь-2»... по прошествии времени... Впрочем, неважно. Лучше скажите, можно ли назвать вас австралийским Харланом Эллисоном (Harlan Ellison)?

ТЕРРИ ДАУЛИНГ: О, Харлан — мой учитель. Мы дружим, и в наших работах вы найдете немало сходных тем (вот разве что я никогда не посылал издателю завернутый в бумагу кирпич). Мы оба считаем рассказ самой эффективной формой повествования. Я редактировал сборник рассказов Харлана, опубликованный в США, а он написал предисловие к моему Wormwood. Также я дружу с Джеком Вэнсом (Jack Vance), преклоняюсь перед Брэдбери и Филипом Диком. И перед Баллардом. И перед Шекспиром, если уж на то пошло.

.EXE: А что вы думаете о квестовой версии I Have No Mouth And I Must Scream (раз уж мы заговорили об Эллисоне)?

ТЕРРИ ДАУЛИНГ: Вполне приличная игра, особенно если учесть тогдашние технологии и тогдашний рынок... Конечно, она не так эффективна, как рассказ. Монитор, клавиатура, мышка — все это снижает чистый ужас произведения Харлана. Но когда-нибудь сделают новую версию на новых технологиях... Вы представляете, какой дикий эффект произведет I Have No Mouth в условиях виртуальной реальности?

.EXE: Следите ли вы за успехами ваших с Харланом коллег в КИ? Орсон Скотт Кард (Orson Scott Card), к примеру, до сих пор не пробился... А вот Марк Лейдлоу и куда менее знаменитый Мэтью Костелло (Matthew Costello) преуспевают.

ТЕРРИ ДАУЛИНГ: Харлан — единственный лично знакомый мне автор, работавший над компьютерной игрой. Но я австралиец и очень редко бываю на конвентах в США и Европе. Я читаю все интервью с профессиональными писателями, работающими в КИ, — хочу знать, насколько мы сходимся во мнениях. Как я понимаю, большинство американских авторов мечтают увидеть свое имя в титрах КИ, но просто не могут войти в контакт с разработчиками. Если девелопер приходит к литератору, тогда все в порядке. Но это происходит редко. Каким бы матерым волком ни был наш автор, в компьютерной индустрии он новичок. Вы — разработчик. Зачем отдавать львиную долю творческого контроля над своим ненаглядным проектом неофиту? Делиться с кем-то своей интеллектуальной собственностью?..

Чаще всего получается так: разработчик сам пишет все по мере возможностей, потом приглашает мэтра — отполировать. Роль мэтра в проекте стараются свести к минимуму. Но кое-что начинает получаться: Марк серьезно поработал с Half-Life 2, Джон Саул (John Saul) — с Blackstone Chronicles, Мэтью — над DOOM III...

Вообще говоря, сейчас силен и обратный процесс. КИ-сценаристы пробуют себя в качестве профессиональных литераторов. Джейн Дженсен (Jane Jensen), например, сперва новеллизировала «Габриэля Найта», а потом написала отличный роман без всякой игровой основы. Некоторые авторы — на редкость капризны. Не знают, когда надо ус-

тупить. Оригинальные «Стар-Трек» и «Сумеречная зона» (да и «Секретные материалы») пытались брать сюжеты у почтенных НФ-деятелей, но работать с этими деятелями было очень трудно. Пишут-то они хорошо, но вот в остальном...
Со сценариями для КИ — та же история. Писателю рано или поздно надо отойти в сторону. А это не так-то просто сделать.

.EXE: Смешно также вот что: такие люди, как Лейдлоу, — и вдруг FPS...

ТЕРРИ ДАУЛИНГ: Деньги, деньги. Марк зарабатывает, чтобы потом без помех писать свои романы. Half-Life 2, конечно, не халтура, но... Для Марка это явление несколько иного порядка. Если вы читали его новеллизацию игры Gadget (книжка называется The Third Factor) — вот там Лейдлоу показывает, на что способен. Это настоящая литература, даром что на основе КИ... У FPS самые большие бюджеты. Они могут нанять кого угодно. Ну а для разработчиков квестов позволить себе Лейдлоу значит расстаться с половиной карманных денег.

.EXE: А вы об FPS не задумывались?

ТЕРРИ ДАУЛИНГ: Пока нет. Как я уже говорил, тут трудно выйти на кого-то самостоятельно. Сидишь и ждешь предложений. Вообще же, FPS мне было бы делать очень легко. Куда легче, чем квесты. Квестам нужен мощный нарратив, потому что нарратив — единственное, ради чего стоит играть в квесты. Пазлы мало кого интересуют. А шутеру нужен только связный сценарий с интересной задумкой и некий минимум предыстории и диалогов, дабы оправдать взрывы и стрельбу.

Кукловод

.EXE: Читая ваше интервью, данное сайту Just Adventure (кстати, хорошие друзья нашего журнала), мы заметили удивительную вещь. Все знают MYST и Riven. Но Obsidian, Reah, Dark Fall, Morpheus, The Neverhood, наконец... Терри, вы настоящий пожиратель квестов!

ТЕРРИ ДАУЛИНГ: Что есть, то есть. Я очень люблю адвенчуры — во всех видах. Считаю, что это самый перспективный жанр КИ, даже более перспективный, чем РПГ. Я вижу в квестах потенциал для создания произведений искусства. В них есть лучшие черты живописи, музыки и литературы. Как могут такие вещи не считаться произведениями искусства? Комиксы тоже долгое время не хотели признавать формой искусства — а сейчас графические романы проходят в колледжах. Думаю, та же история повторится и с КИ. Конечно, в игры можно играть. Но это далеко не все!

.EXE: А еще их можно смотреть, читать и слушать... Терри, нам кажется, что вы в первую очередь игрок и лишь во вторую — сценарист.







1 **Chameleon**, Detalion, 2003. Невероятно красивая адвенчура. Трехмерная, на движке Jupiter... Очень сложный сюжет, большая часть которого демонстрируется нам в одной-единственной cut-scene. Высшая точка сотрудничества Даулинга и Detalion.
2 **I Have No Mouth And I Must Scream**, The Dreamer's Guild, 1995. Потрясающий, совершенно безумный (ну, с таким названием-то) квест по мотивам даже не рассказа... творчества Харлана нашего Эллисона. Кстати, сам Харлан озвучивал в этой игре Безумный Компьютер.
3 **Syberia**, Microids, 2002. Один из любимейших квестов Терри Даулинга.

ТЕРРИ ДАУЛИНГ: А я этого не скрываю. Раз я игрок, у меня нет иллюзий по поводу того, чего я могу добиться в качестве сценариста. Я знаю преимущества и недостатки квестов из личного опыта. Я понимаю, что игры должны продаваться. Что в первую очередь в них должен быть геймплей и только во вторую — история. А это уже вызов. Если учесть, что квесты должны развлекать, что это, в общем-то, всего лишь цепочки головоломок, что я, как автор, могу сделать в этих обстоятельствах?
Гений сумеет проявить себя в любых условиях, жесткие ограничения для него — дополнительный стимул. Вивальди писал музыку для посредственных музыкантов с ужасными инструментами. У Тарковского погиб первый вариант «Сталкера» — и он переснял фильм заново (да не будет звучать это кощунством, но Тарковскому хотелось, чтобы погиб первый «Сталкер». И он погиб. То есть Терри приводит немного некорректный пример. — *Прим. ред.*), хотя на этот раз военную технику ему предоставили не на несколько недель, а всего на несколько часов (гм. Западное киноведение в изложении Терри, мягко говоря, выглядит очень странно. — *Прим. ред.*). Этими примерами я вдохновлялся при работе с Detalion.

.EXE: Терри, а сколько рассказов вы опубликовали за двадцать лет литературной карьеры? Здесь, в России, Даулинга знают только как автора Schizm и Sentinel.

ТЕРРИ ДАУЛИНГ: Семьдесят пять. Почти все мои вещи опубликованы. Я начал писать поздно, в 35 лет, после того как попробовал себя в музыке. Сочинял в основном рассказы, работал и в научной фантастике, и в фэнтези, и в хоррор-жанре; и добился определенного признания как в Австралии, так и за рубежом. Вам нужна моя библиография?

.EXE: Blue Tyson and Twilight Beach, Wormwood, An Intimate Knowledge of the Night, The Man Who Lost Red... (Полный список желающие могут посмотреть на страничке Терри www.eidolon.net/terry_dowling.)

ТЕРРИ ДАУЛИНГ: Спасибо. Мои рассказы опубликованы во многих антологиях и журналах, а хоррор-вещи используются в качестве учебного пособия на американских курсах криминальной психологии.

.EXE: Ух. Очень любопытно!

ТЕРРИ ДАУЛИНГ: А еще я восемь лет был постоянным гостем самого популярного детского телешоу Австралии. Писал и исполнял... песенки. С куклами.

.EXE: Эээ... Даже и не знаем, что сказать на ваш последний «выпад». Наверное, «деньги», так?.. Хорошо, а что вы думаете о том, кто кого поборет: КИ-сценарист, переквалифицировавшийся в писатели, или писатель, ставший КИ-сценаристом? У кого легче пройдет адаптационный период?

ТЕРРИ ДАУЛИНГ: Все зависит от подхода к повествованию. Игру без истории не сделаешь. Многие девелоперы становятся рассказчиками поневоле — сочиняют что-то на ходу, берут кусочки любимых фильмов, книг... Некоторые, как Джейн Дженсен, начинают сочинять всерьез — и у них получаются неплохие романы.
Я стараюсь, чтобы моя работа в КИ могла считаться настоящей литературой и лишь потом — развлечением. Конечно, если ты поставишь себе целью развлекать, то заработаешь больше денег, получишь больше заказов... Но больше всего я боюсь сиквелизации, отупения. Речь не об элитарности, не об Искусстве с большой буквы. Увы, многое у нас делается слишком просто. Мы забываем, насколько СЛОЖЕН наш мир: почему летают самолеты, как работает двигатель внутреннего сгорания, как производят порох или батарейки, не

знаем законов физики (не говоря уж об астрофизике). Историю человеческой цивилизации нельзя упрощать! Конечно, многие сюжеты просты и тем хороши, но это не значит, что мы должны пользоваться только тривиальными историями. Мы должны искать новые, неожиданные, нестандартные подходы, новые углы в старой геометрии, мы должны устраивать читателям интеллектуальную встряску. И я искренне верю, что настоящее искусство бесконечно сложно. В нем всегда должна быть загадка. Если вы просто артикулируете что-то трогательное и важное, это трогательное и важное чаще всего не достигает цели. Но если вы зададите интересные правила игры, в которой трогательное-важное может развернуться во всей красе...

Вот почему я так люблю фильмы Тарковского, вот почему моя любимая книга — «Пикник на обочине» Стругацких.

.EXE: А чем объясняется ваша любовь к малой литературной форме?

ТЕРРИ ДАУЛИНГ: Я считаю, что рассказ или повесть, где-то между семью и десятью тысячами слов, — идеальное пространство для повествования. Мне кажется, короткие произведения оказывают куда более сильное эмоциональное воздействие. Роман начинается на сорока тысячах слов, но по коммерческим соображениям авторы добавляют еще восемьдесят. Разве оно того стоит? На моей страничке вы можете прочитать рассказ Stitch — 4600 слов. Я легко мог бы написать на этом материале роман, интересный, богатый, с куда более проработанными характерами... Но его эмоциональное воздействие в лучшем случае было бы тем же.

Фальшивый Грааль нелинейности

.EXE: Что вы думаете по поводу Interactive Fiction? Бытует мнение, что IF совмещает в себе лучшие черты литературы и КИ...

ТЕРРИ ДАУЛИНГ: IF — очень интересная творческая область. Главная проблема в том, что IF находится на начальном уровне развития, на стадии немого кино. Пока что нет технологий, которые позволят IF сравняться с книгами. Возьмите Gadget, The Dark Eye или Tender Loving Care — очень стильные, грамотные работы, их дизайнеры понимают, что игроку хочется не только смотреть, но и участвовать, но что они могут сделать? Ввести нелинейный сюжет? Разветвленные диалоги? Бред, ерунда! Разветвленные диалоги и опциональные головоломки не заставят преграду между игроком и игрой исчезнуть. Когда вы читаете книгу, то полностью погружаетесь в текст. Вы видите, слышите, обоняете, испытываете ощущения. «Книга — идеальная форма интеллектуального взаимодействия». Так сказал Айзек Азимов пятнадцать лет назад. Пока что КИ и IF не могут соревноваться с книгами.



...и автор сценария компьютерной игры Sentinel.

Нелинейность — фальшивый Грааль, за ней не надо гоняться. Я не верю в нелинейность, не верю в неограниченные возможности. Когда и если вам дадут абсолютную нелинейность и абсолютную свободу, они вам не понравятся, потому что это не будет иметь ничего общего с реальной жизнью. Где нет абсолютной свободы и крайне редко встречается нелинейность.

.EXE: Но позвольте! Народная молва гласит, что главная проблема квестов — это отсутствие свободы. В отличие от других жанров (к примеру, РПГ), в квестах не пытаются создать даже иллюзию свободы. Игрока ставят на рельсы, заставляют передвигаться от пейзажа к пазлу, а от пазла к ролику кратчайшим путем. Великий Джордан Мехнер (Jordan Mechner) довел этот прием до абсурда, поместив игрока в поезд (БУКВАЛЬНО поставив его на рельсы!) и заставив весь квест (речь о The Last Express) идти в реальном времени. И это единственный в истории квестов случай, когда игроку предоставили полную свободу действий!

ТЕРРИ ДАУЛИНГ: Ох... Игрокам очень хочется, чтобы в играх был выбор. Но задумайтесь вот о чем. В жизни потенциал для выбора ничем не ограничен. Но выбор мы делаем очень редко! Работа, религия, брак — все это так или иначе ставит нашу жизнь на рельсы. Мы стремимся избавиться от необходимости выбирать! Это основа социального поведения. Ваша жизнь так или иначе структурирована. Идея неограниченного выбора абсурдна — при любых технологиях. Ограничения и структура есть везде. Я подозреваю, что нелинейность маскирует недостатки повествования. Если история хороша сама по себе, то ее линейности вы просто НЕ ЗАМЕТИТЕ. Да что там, вы будете радоваться, что вас так мастерски ведут в нужном направлении! Только ничтожный процент пойдет против течения истории, но эти люди потеряны для вас как для рассказчика в любом случае. Их не интересует ваша история. Они туристы, они просто изучают возможности.

.EXE: А что автор рассказов ужасов Терри Даулинг думает о КИ-жанре survival horror? И — шире — о хоррор-квестах?

ТЕРРИ ДАУЛИНГ: Талантливый хоррор заставляет тебя признать собственную смертность и зыбкость бытия, он заставляет поверить в существование странных и неведомых вещей. КИ — хорошая среда для хоррора. The Dark Eye — очень атмосферная и в традициях Мастера работа. Sanitarium прекрасно работает в изометрической проекции — кто бы мог подумать! Отличный сюжет, потрясающий дизайн... Ну а по части нагнетания напряжения нет ничего лучше Blackstone Chronicles. Вторая, третья и четвертая части Silent Hill мне безумно нравятся — гротескная, абсурдная, ужасающая красота. Это настоящие ночные кошмары, галлюцинации, воплощенные в полигонах. Тамошние враги пробуждают во мне древний, первобытный страх... Самое приятное в хорроре — то, что он заканчивается. Все снова под контролем. Но не стал ли мир самую чуточку лучше и чище?

.EXE: Какова роль сценариста в современной КИ? Должен ли он всеми правдами и неправдами выбивать себе место под солнцем во взаимодействии между игроком и разработчиком или же, напротив, отойти в сторону, позволить превратить диалоги в обмен функциональными фразами, описания — в ярлыки, предысторию — в набор подсказок, cut-scenes — в видеоклипы для подростков, страдающих дефицитом внимания?

ТЕРРИ ДАУЛИНГ: Влияние сценариста на игру может быть самым раз-

ным. Он может задать атмосферу, тон, форму игры, может поднять игру на уровень подлинного искусства, а может просто сочинить предысторию к коммерческому шутеру. Это зависит от той информации, которую предоставляют сценаристу разработчики и издатели, от того, что они от сценариста хотят, и от того, что, по мнению разработчика и издателя, хочет от сценариста игрок.

Сценарий в современной игре должен быть сведен к минимуму — хотя бы потому, что в наше время в самых развитых странах неуклонно падает уровень грамотности. Мало того что человечество читает куда хуже, чем тридцать лет назад, оно еще и совершенно разучилось слушать. Знаете, какова эффективность современного слушания? 25%! Современные игроки не читают и не слушают диалоги. Дневники в MYST-стиле, обширные залежи текста, психологические портреты персонажей, восстанавливаемые по обрывочным записям? — Забудьте! Я лично написал девятиминутный ролик для Chameleon — надо было дать очень много предыстории, а в текстовом виде ее никто не стал бы читать. И слушать бы тоже не стал. Поэтому она идет роликом, со всевозможными спецэффектами. Но больше я такими вещами заниматься не буду.

Да, в любом диалоге должно быть не более тридцати слов.

В твердой обложке

.EXE: Кстати, на раннем этапе развития КИ литоснова присутствовала едва ли не в любой игре — и в походовой стратегии, и в авиасимуляторе. Однако с течением времени сюжет почти исчез. Получается, что сюжетного богатства нам не нужно?

ТЕРРИ ДАУЛИНГ: КИ — это искусство, повторюсь еще раз. Очень легко делать популярное искусство, но вот делать популярное искусство, которое не забудут через пару лет... Сколько современников Шекспира вы можете назвать? Та же история и с КИ. Шекспир и Диккенс писали популярные вещи, но разве в этом дело? Они писали качественные вещи. Качество всегда выигрывает. В настоящее время КИ поставлены в слишком жесткие рамки, слишком ограничены во времени и средствах, поэтому хорошие истории в них рассказывают крайне редко. Но вообще сюжетное богатство — понятие крайне относительное. Взять The Longest Journey. Приятная игра, Эйприл Райан — очень интересный персонаж. Но сколько там штампов! Сколько бессмысленных действий! Сколько плохих диалогов! Шедевром TLJ я ни в коем случае не считаю. С другой стороны, первая «Сибирь» — первосортная работа, сильный, классный продукт, заканчивающийся на идеальной эмоциональной ноте. А потом появилась «Сибирь-2», подхватила действие с вокзала и все испортила. Такая глупая, бессмысленная игра... О чем они только думали? О деньгах? Черти полосатые!..







1 Sanitarium, DreamForge, 1998. Что это между Терри и играми про психиатрические лечебницы? И между Терри и 1998 годом, если уж на то пошло... Но квест и впрямь отличный. Даром что в изометрии.
2 The Longest Journey, Funcom, 1999. Красивейший и популярнейший квест, о котором Терри (и Маша Ариманова) придерживаются весьма невысокого мнения. А нормальным людям нравится.
3 Schizm, Detalion, 2001. Первая совместная работа австралийско-польской команды. Вполне возможно, лучший MYST-клон из когда-либо созданных. Превратить целую планету в корабль-призрак!

.EXE: Верите ли вы в зрелость жанров? В их старость? Не этим ли объясняется упадок и запустение квестов?

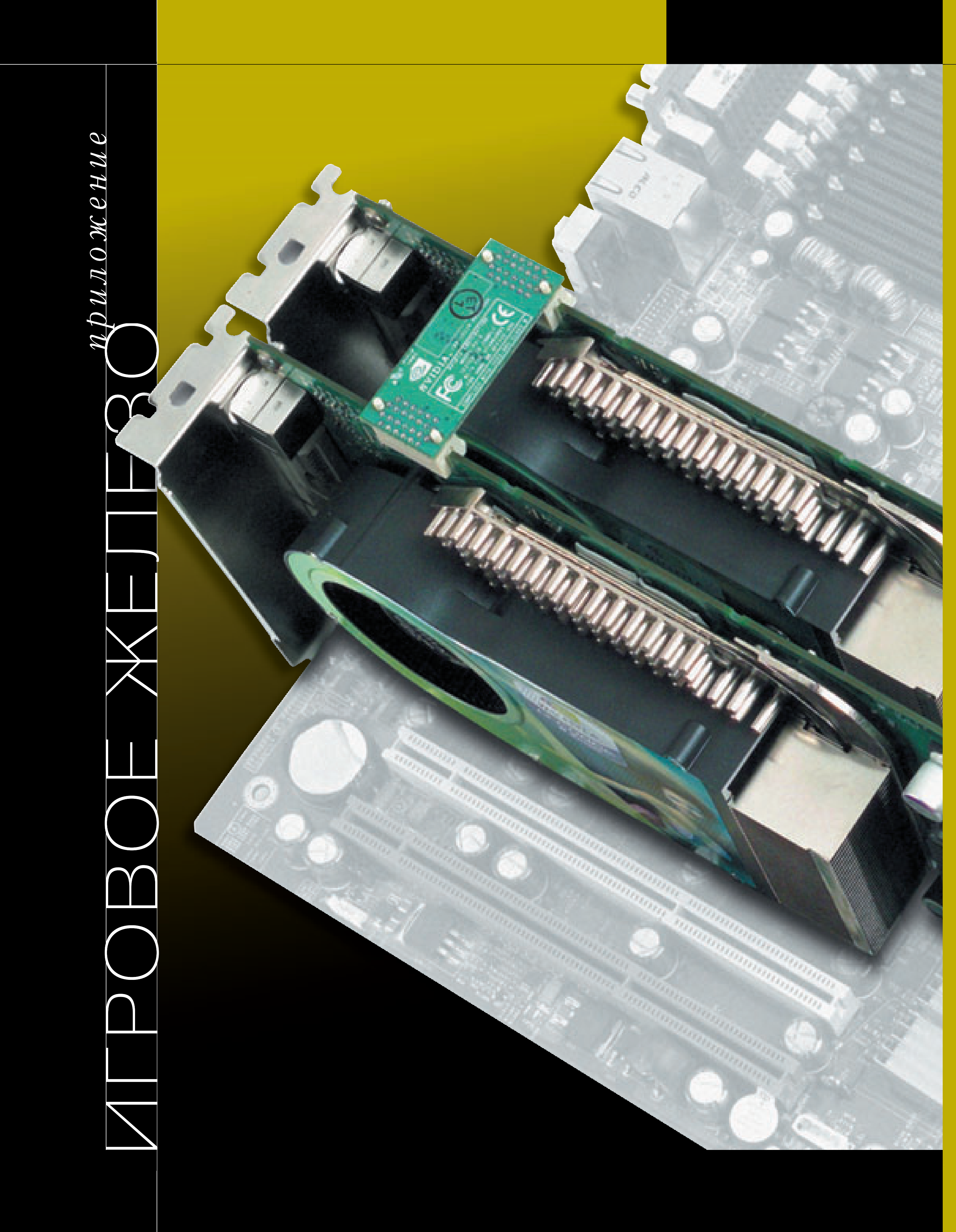
ТЕРРИ ДАУЛИНГ: Старость?! Да квесты еще не начали развиваться, ребята! О чем вы? Адвенчура — превосходная повествовательная форма, которая в настоящий момент находится в тени других жанров, других форм, где рассказывать истории не так-то и легко. Если помните, первые немые фильмы в точности копировали театральную сцену: ракурс на происходящее, размер экрана... Сейчас геймплей это такая вот театральная сцена. Все подчинено ему. Но по мере того, как будут развиваться технологии, когда исчезнет барьер между созданным дизайнерами миром и игроком, от геймплея могут отказаться вовсе. Через пятнадцать лет вы будете ЖИТЬ историями, а не играть в них. И вот тогда-то квесты окажутся самым сильным жанром. Квесты, а не РПГ! Люди все еще покупают книги, все еще ходят в кино, причем в больших количествах, чем раньше. Почему? Потому что они хотят, чтобы их развлекали, — причем так, чтобы они не замечали самого процесса развлечения! А чем мы сейчас так восторгаемся в компьютерных играх? Самим игровым процессом!

.EXE: Потрясающе. Может, вы и неисправимый утопист, Терри, но... Мы ведь молимся на геймплей, вы знаете. Ох. И все-таки наш последний вопрос на другую тему. Каково это — быть фантастом в Австралии? Южный Крест вместо Ориона, вода в раковине, бегущая против часовой стрелки, багровые пустынные ландшафты... Как это влияет на творчество?

ТЕРРИ ДАУЛИНГ: Южный Крест сейчас надо мной, очень яркий и очень красивый. Думаю, жизнь в Австралии дает определенные преимущества, в том числе и творческие. Хотя бы потому, что все культуры, на которых основана наша, — очень далеко отсюда. Мы рассматриваем Землю на расстоянии. У нас читают больше, чем где-либо еще на этом небесном теле. Средний австралиец, полагаю, знает об окружающем мире куда больше, чем средний американец. Наше телевидение, радио, музыка и мода пришли из Англии и США, кое-что из Европы, поэтому Австралия — своего рода тестовый полигон для разных культурных стилей. Двадцать миллионов жителей на континенте, чьи размеры равны площади США без Аляски. Большие расстояния и большие пространства. То, что раньше было недостатком (вся наша культура доставлялась самолетом в течение двадцати четырех часов), теперь превратилось в преимущество, — у нас есть перспектива. У нас довольно успешная и стабильная демократия. Ну а самый большой недостаток Австралии — водоснабжение.

Я же пристальнее всего слежу за тем, как мои истории расходятся в США, поскольку это самый большой и самый динамичный рынок беллетристики в мире. Конечно, так не должно быть. Но пока изменений не предвидится. Да, для этого рынка характерны сиквелизация и чертово отупение, но у тех американских антологий, в которых меня печатают, довольно высокие стандарты. И я потихоньку пробиваюсь. В конце года выйдет переиздание моих хоррор-рассказов в твердой обложке. Вы, наверное, знаете, что в США очень редки издания в твердой обложке. Наверное, это признание...

Беседу вели Маша Ариманова, Ашот Ахвердян и Николай Третьяков.


приложение
ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО



ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ

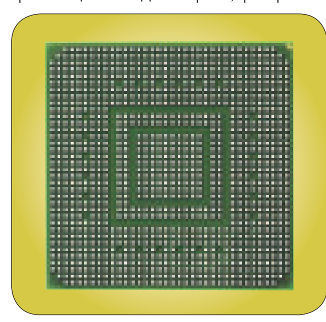
Новые рубежи

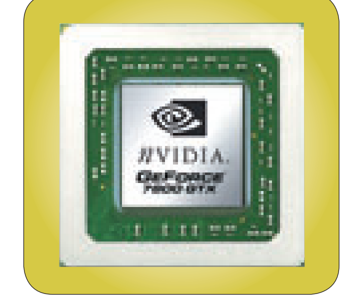
Вы будете смеяться, но наши драгоценные графические чипмейкеры, похоже, не шутят и, устроив всего год назад удвоение конвейеров в своих парадных (а к осенней распродаже и в повседневных) моделях, готовят нечто подобное снова. Как много новые броненосцы будут набирать 3D-марок, а главное — насколько быстро действовать в условиях, приближенных к боевым? Начинаем немедленно разбираться.

Революции нет

Впрочем, первое отличие нынешнего года от предыдущего (и, вероятно, ситуация останется той же до конца 2005-го) состоит в том, что знаковых игр, двигающих графическую индустрию что ваш локомотив, нет. Во всяком случае игропада ждать не приходится. А это значит, не повторится и прошлогодний ажиотаж, когда едва появившиеся топ-продукты распродавались в считанные часы по ценам в 1,5 раза выше рекомендованных. Собственно, стартового дефицита тоже нет и не будет, — наученная опытом прошлого, nvidia, похоже, скопила некий запас новых чипов, и карты появились в продаже едва ли не на следующий день после официального выпуска GPU. Похвально!

Во-вторых, качественные новшества буквально в товарных количествах (чего не было лет пять, если не дольше) ожидаются уже через год, максимум — полтора. И особенно жарко будет именно на графическом фронте. Имя возмутителя спокойствия — Microsoft, ключевые слова — «Longhorn», «WGF 2.0» (оно же — DirectX 10), «виртуализация ресурсов». Причем речь идет не только о трехмерном графическом интерфейсе и полной независимости приложений от железа (та самая виртуализация), в силу чего можно будет переключаться между несколькими программами, на сто процентов загружающими 3D-ускоритель, с той же легкостью, с какой мы нынче переключаемся из браузера в мейлер. Характерно, что и для прикладных программистов заготовлено много нового и интересного, поэтому на визуальном качестве игр Windows-революция просто обязана будет сказаться (хотя и не ранее чем через пару лет после выпуска собственно ОС). Мы, разумеется, будем освещать эту тему подробно и обстоятельно, по мере прояснения деталей. Пока же ограничимся принципиальным фактом, требующим немедленной фиксации: видеокарты, разработанные с учетом требований этой ОС, будут обязаны не только «быстро работать», но и поддерживать на аппаратном уровне специфические структуры данных. Ни модели из уже продающихся, ни графические линейки, выходящие в этом году, в полной мере соответствовать требованиям новой ОС не будут. Точнее говоря, работать, конечно же, будет все более или менее живое железо, включая и интегрированные на материнские платы видеочипы (а как же без них?), но в режиме совместимости, почти ничем не отличающемся от Windows XP.





вверху Графический процессор GeForce 7800 GTX.

Итак, что остается ожидать от видеокарт текущего года? Лишь прибавки мощности в ее классическом понимании, все тех же гигапикселей в секунду, да мелких архитектурных улучшений. Само по себе это не плохо, поскольку означает, как минимум, освоение новых техпроцессов, иначе ни увеличения числа конвейеров, ни прироста частот добиться невозможно. Отладка же техпроцессов обещает, что к появлению того же Longhorn удастся выпустить карты по новому стандарту не только в виде опытных образцов, но — массово. Наконец, обновление рядов самых-самых карт (надеемся!) поможет 16-конвейерным лидерам недавнего прошлого перебраться в категорию если не бюджетников, то середнячков. Обстоятельство по любому сезону желанное.

Crossfire vs SLI

Но прежде чем перейти к анализу новых GPU, на наше благосклонное внимание претендует двухголовый ответ канадской компании на уже освоенную конкурентом технологию SLI. К сожалению, тест-образцы пока недоступны, тем не менее пара карточек была прилюдно продемонстрирована в действии, а детали функционирования раскрыты в максимально подробном объеме. Так вот, версия ATi производит впечатление более основательного и естественного решения. Насколько это вообще возможно с учетом самого принципа объединения двух полноценных карт для расчета одного изображения с неизбежным для такого тандема дублированием функций (к примеру, расчетом всей «геометрии» на обеих картах) и далеко не самым эффективным использованием «бортовой» видеопамяти. Двухпроцессорные видеокарты на первый взгляд кажутся решением более экономичным, но существующие Gigabyte- и ASUS-эмуляции «на тему» SLI ничем идеологически не отличаются от пары видеокарт (тот же принцип разделения памяти и потребность в специальной материнской плате с особым образом разведенным графическим портом). А в ATi и вовсе считают, что реализация 256-битного доступа к памяти двух GPU на одной плате может оказаться куда более дорогим мероприятием, чем изготовление двух отдельных плат со всей необходимой соединительной логикой.

Итак, в чем же она состоит, большая универсальность Crossfire:

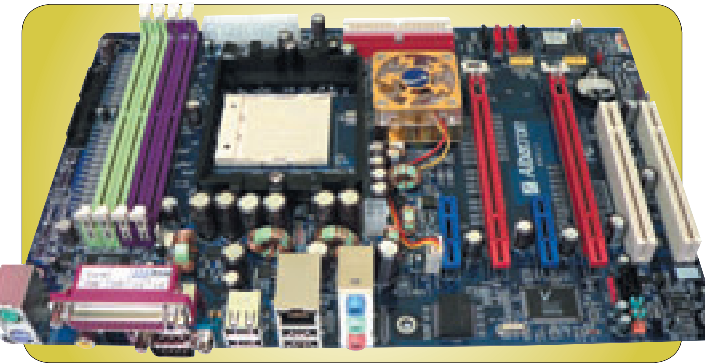
а) введен новый способ деления изображения между картами — Tiling: поверхность экрана разбивается на прямоугольники (тайлы), и каждому ускорителю достается ровно половина, распределение происходит в шахматном порядке. Это обеспечивает максимально равномерное распределение нагрузки и упрощает ре-

ализацию полноэкранного сглаживания. Предусмотрены и оба SLI-способа: деление кадра пополам и черескадровый рендеринг, о преимуществах и недостатках которых мы уже распространялись в предновогодней рецензии на SLI;

б) главное завоевание, маркетинговый козырь и реальное преимущество Crossfire заключается в том, что эта технология поддерживает не несколько десятков распространенных игр, но ВСЕ их существующее многообразие. Тем не менее для самых популярных игр поддержка будет добавлена, — в драйвере ATi существует так называемый Catalyst A. I., содержащий профили самых-самых игр; теперь, кроме прочего, в такие профили будет включен рекомендуемый метод деления экрана. Впрочем, будучи experienced user, можно покрутить ручки настроек самостоятельно, никто такой возможности не отбирает;

в) для объединения в качестве «ведомой карты» могут быть использованы самые обычные творения на X800 или X850 во всех давно продающихся версиях, потребуется лишь докупить «карту-объединитель» — Crossfire Edition, нужной вам версии (первоначально планируется выпуск трех вариантов: для упомянутых X850 с 256 Мбайт видеопамяти и X800-семейств со 128 и 256 Мбайт). Причем ведущая и ведомая карты не обязаны представлять одного производителя. Пара соединяется W-образным кабелем через обычный DVI-порт (на ведомой карте) и фирменный порт (на плате Crossfire Edition). А для тех, у кого сочетание материнской платы со SLI-поддержкой с ATi-ускорителем уже налицо, и вовсе обещана плавная миграция. Ибо технология должна работать не только на платах с фирменным чипсетом ATi Radeon 200P Crossfire Edition, который анонсируется одновременно, но и на чипсетах от третьих производителей. Хотя официально гарантируется, конечно же, лишь совместимость с собственным чипсетом, и для оптимальной работы, когда спарка покупается с нуля, здравомыслящие граждане наверняка будут выбирать «родные» платы (что для самой ATi скорее хорошо, нежели огорчительно). Наверное, для тех, кто и раньше задумывался над приобретением некоего продукта с X800-м процессором, известие о его возможном использовании в двухголовой конфигурации станет дополнительным голом в ворота покупки;

г) поскольку видеокарты получились невзаимозаменяемые, на главной карте логично было предусмотреть отдельный чип с собственным буфером кадра, занимающийся финальной обработкой готовой картинки перед выводом на экран; таким образом, легче добиться более высокого качества всего изображения. Как минимум, это будет касаться реализации полноэкранного сглаживания. В арсенале ATi появились режимы гибридного FSAA — 10x и 14x, то есть в дополнение к стандартному сглаживанию, выполняемому отдельными ускорителями для своих частей по стандартным алгоритмам, картинка «причесывается» на выходе.



вверху Albatron K8SLI — хорошая иллюстрация прогресса технологии SLI, вернее, ее продвижения в массы: приятно компактная плата на чипсете nForce 4 SLI с управлением режимами из BIOS и привлекательной ценой.

Одними плюсами обойтись удается редко, хотя сомнений у нас всего два:

а) технология SLI существует уже давно, она отменно обкатана и недавно даже расширена для охвата потенциальных владельцев карт на GeForce 6600, без пресловутого индекса GT. Мы, конечно, продолжаем считать, что, выделив один раз чуть больше денег на мощную «сольную» карту, можно распорядиться своими ресурсами с большей эффективностью, нежели купив сегодня дешевую карту и истратив через полгода деньги на еще одну такую же. Однако ряды сторонников постепенного апгрейда, хоть и не так плотны, как в былые времена, но и не пустуют. Никто не станет спорить и с тем, что выбор видеокарт и материнских плат с поддержкой SLI на сегодня не только велик, но уже привел к определенному снижению цен. Более того, продолжающие появляться новинки выглядят все более мейнстримовыми, аппаратная «закладка» для переключения режимов уходит в прошлое, режимы работы графических портов у последних плат можно переключать из BIOS. А, к примеру, попавшая к нам на осмотр свежая Albatron-плата и вовсе имеет укороченный ATX-дизайн и продается за демократичные $140.

Насколько доступным будет решение ATi по стоимости и с учетом наличия в рознице всех трех версий видеокарт Crossfire Edition (а не только самых дорогих с 256 мегабайтами памяти), нам пока неведомо. Что касается рекомендованных цен, они известны — от $250 до $500 (то есть немногим дороже «простых» карт на чипах X800 и X850);

б) совместимость Crossfire с уже проданными видеокартами — бесспорный факт (попросту никаких новых карт, кроме Crossfire Edition, в производственной программе ATi не добавилось; следовательно, нет и разницы, купили ли вы свой X800XL раньше или приобретаете теперь). А вот поддержка видеосвязки на самых распространенных «двухпортовых» матплатах на чиповом наборе nForce4 SLI может оказаться под вопросом, даже если аппаратных проблем не возникнет. По крайней мере ничто не мешает nvidia предусмотреть какие-нибудь патчи в системных драйверах, которые будут либо вовсе отключать, либо активно мешать работе. Как уже говорилось, в этом факте не будет ровно ничего существенного, если ATi сможет предложить в достаточном количестве платы на своих чипсетах (пока, если судить по ассортименту матплат на обычном Radeon 200P, ситуация складывается явно не в пользу канадцев). Аргумент против SLI — ограниченная поддержка игр — действительно серьезен; с другой стороны, наиболее ресурсоемкие и популярные игры все же прописываются в драйверах, при этом большое количество игр на старых движках просто не нуждаются в ускорении за счет дублирования карт. Поскольку и на одной мощной карте упираются в производительность платформы, а не в видеосистему.

G70 vs R520

Чтобы плавно закрыть предыдущую тему и удовлетворить аппетит самых алчущих, спешим отрапортовать, что видеокарты на новых GPU, без всякого сомнения, будут предусматривать режим работы в паре! Собственно, для G70, по рождению получившему имя GeForce 7800 GTX, это уже свершившийся факт. Впрочем, наблюдение (с почтительного расстояния) за работой такой горячей парочки показало, что, во-первых, шум и энергопотребление заметно снизились против вовсе уж эфемерного тандема из «двухэтажных» GeForce 6800 Ultra. А во-вторых, найти игру, в которой эффективно срабатывал

бы SLI и в то же время производительность не упиралась в процессор, хотя бы в разрешении 1600x1200 с анизотропийными излишествами, — задача для очень настойчивых. Отрыв от одиночного GeForce 7800 GTX по совокупности тестов никак нельзя назвать оправдывающим двукратную разницу в цене.

Возможно, помочь горю возьмется появившийся в эти же дни Athlon 64 FX57 с частотой 2,8 ГГц (что на 400 МГц выше, чем у старшего двухъядерника 4800+, и на 200 МГц обгоняет предыдущий процессор «номер один» для игр — FX55, который, кстати, вопреки прежней идеологии, на этот раз в производственной программе остается, и не исключено, что, если такая тенденция сохранится, FX-процессором смогут побаловаться не только самые богатые, но и просто состоятельные). Но факт остается фактом: нынешнему поколению игр сдвоенный GeForce 7800 GTX оказался совершенно без надобности. Кто бы сомневался... Гораздо показательнее то, что одиночный GeForce 7800 GTX в большинстве игр уверенно отрывался от представителей предыдущего поколения лишь на том же самом разрешении 1600x1200 с 4-кратным полноэкранным сглаживанием и 16-кратной анизотропной фильтрацией.

Но, прежде чем окончательно погрузиться в практику, за нами традиционный теоретический экскурс, благо много места он не займет. Чем GeForce 7800 отличается от GeForce 6800? Продолжим, если не возражаете, по пунктам:

а) количество пиксельных конвейеров увеличено с 16 до 24, а поскольку деление на «четверки» сохранено, корректнее будет сказать, что в GPU теперь 6 процессорных квадов вместо 4 прежних. Естественно, в старшей модели они все открыты, а появление усеченных карт пока официально не обещается. Хотя, если новый техпроцесс будет обкатан, вероятнее всего, на него переведут и младшие версии, но будут ли в них присутствовать все 24 конвейера (с заблокированной парой квадов) или только 16, пока неизвестно. Думается, со временем появятся оба варианта, какие-нибудь 7800 SE и 7600 GT, если воспользоваться маркировкой прежней линейки.

Еще один характерный факт: несмотря на прибавку числа конвейеров, блоков записи по-прежнему 16, то есть за такт может быть выведено 16 пикселей. Это означает, что прибавка в скорости нацелена на исполнение шейдерных программ, тогда как в «простой закраске» прорыва ждать не стоит. Решение логичное, если учесть, что современные игры не обходятся без шейдеров и именно они вносят критическую задержку в скорость рендеринга;

б) пиксельные конвейеры стали производительнее, увеличено число вычислительных блоков в каждом конвейере, к прежним двум полноценным ALU добавлены два miniALU для параллельного исполнения простых операций. Таким образом, некоторые шейдеры (удачно оптимизированные) могут ускориться в 1,5-2 раза. Причем, по заявлениям самой nvidia, для принятия решения о способах оптимизации были проанализированы шейдеры, активно используемые в жизни. И, надо отметить, эта оптимизация действительно отмечается на практике. То есть прибавка в скорости заметна, даже если заблокировать добавочные конвейеры и уровнять частоту с 6800-м процессором, хотя о полуторакратном росте речи нет. Обычное следствие любых частных улучшений ограничивается 5-10-процентным приростом в «благодарных» приложениях;



слева Новый рекламный персонаж компании nvidia.

в) число вершинных конвейеров увеличилось до 8 с прежних 6; схемотехнически они остались прежними, не поддерживается ни один из способов фильтрации выборки, ни шейдерная версия 3.0, да и собственно производительность остается на прежнем уровне, существенно уступающем мощности пиксельных конвейеров. И это, пожалуй, одно из основных несоответствий схеме WGF 2.0 — по стандартам Longhorn деление на пиксельные и вершинные конвейеры должно будет уйти в прошлое, все конвейеры станут универсальными. Однако сегодня такое допущение оправдано — производительность вершинного блока не является узким местом, следовательно, пока использование таких блоков в иных целях, помимо расчета каркаса, недоступно, тратить дополнительные транзисторы на их усиление — бессмысленная затея. И даже опасная. Стоит вспомнить, как архитектурно избыточный для своего времени GeForce 5900 проигрывал конкуренту не в последнюю очередь из-за проблем с наращиванием частот для «переусложненного чипа»;

г) «утонченная» до 0,11 мкм технология помогла решить две основные задачи: уместить на разумной для массового производства площади кристалла невиданное ранее количество транзисторов (302 миллиона! Двухъядерные ЦП скромно отдыхают) и даже снизить потребляемую мощность. С повышением частот, правда, вышло не очень убедительно, но, судя по неплохому разгонному потенциалу, на появление разогнанной 7800 Ultra можно спокойно рассчитывать. Не совсем понятен вопрос с производителем этих чипов, вероятнее всего, это TSMC. Поскольку на второго потенциального подрядчика — IBM — не похоже (у этой компании существует гораздо более совершенный техпроцесс — 90 нм, да еще и с использованием техноло-

гии SOI (кремний-на-изоляторе), чье применение в свете грядущих ATi-решений было бы не просто логичным, но победоносным... Однако «было бы», как известно, не считается);

д) в свое время мы много внимания уделяли отличиям в качестве (иногда действительно заметным и портящим впечатление) анизотропной фильтрации и антиалиазинга в продуктах ATi и nvidia. Помните «нечестную, но быструю анизотропию» у ATi, не сходящиеся по уровню сглаживания режимы FSAA и т.п.? Методы реализации остались с тех пор различными, однако отличие в качестве изображения ускорителей современного поколения, положа руку на сердце, можно считать ничтожным и в реальных игровых условиях незаметным. Не считая, конечно, случаев явных ошибок, связанных с конкретными играми и обыкновенно устраняемых в ближайшей версии драйверов.

Лишь один должок перед игровой общественностью остался у nvidia (выплаченный ATi еще во времена R300) и касается он проблем сглаживания полупрозрачных текстур. Например, картинка, проступающая сквозь проволочную решетку, остается «незаглаженной» в самых употребимых мультисэмплинговых режимах FSAA. Этот, как минимум, огрех явно требовал исправления. И оно, наконец, последовало, причем оригинальное: на обычных текстурах используются прежние режимы быстрого сглаживания, а на прозрачных карта переключается в режим суперсэмплинга (или особую модификацию мультисэмплинга) и честно рассчитывает картинку в повышенном разрешении! Идея не требует комментариев, однако пока остаются претензии к четкости реализации — новые способы сглаживания работают, но вот выбираются в играх не слишком корректно. Но сомневаться в том, что это устранимо в следующих версиях драйверов, нет никаких причин;

е) появилась аппаратная поддержка для воспроизведения видео в формате HDTV прямо через стандартный TV-выход.

И это все о G70; как и ожидалось, у nvidia вышла не революция, но грамотное развитие в само собою напрашивающемся направлении. Что мы знаем о конкурирующем чипе ATi (пока носящем лишь внутренний индекс R520)? Очень мало; даже дата его анонса в последний момент была перенесена на «когда-нибудь в августе». Точно можно сказать лишь то, что чип будет производиться по технологии 90 нм (без SOI, но с кое-какими инновациями, также служащими делу снижения энергопотребления); не исключено, что сразу же будет содержать 32 пиксельных конвейера, из которых 8 будут заблокированы в процессе производственной обкатки; непременно появится и поддержка Pixel Shader 3.0, важная не столько в техническом, сколько в идеологическом плане устранения формального отставания от конкурента по функциональному признаку. Тем не менее такие исходные данные, если ATi не перемудрит с усложнением архитектуры, наверняка позволят канадцам вернуть себе формальное лидерство (но слишком оторваться не удастся, что можно гарантировать с не меньшей уверенностью). Решающее же значение в этом поединке при всех внешних признаках неослабевающей интриги будут иметь все те же «скучные» экономические категории. Которые мы в полный рост наблюдаем на примере «уходящего» поколения: выгодное позиционирование GeForce 6600GT делает его лидером в стане недорогих карт, а Radeon X800XL привлекает едва ли не монопольное внимание в категории «подороже». И, заметим, аргументы вроде поддержки (или ее отсутствия) шейдеров 3.0 (технологии сжатия текстур 3Dc и т.п.), разница в реализации антиалиазинга и т.д. в умах господ покупателей возникают в последнюю очередь. Совершенно верный подход в условиях, когда все перечисленные опции пренебрежимо мало влияют на игровой процесс.



слева Двухголовая платформа ATi Crossfire. Все в сборе!
справа Два графических порта PCI-Express 16x. Скоро и на платах с чипсетом ATi Radeon 200P Crossfire Edition!

Как мы тестировали

Видеокарты традиционно устанавливались в наш боевой тестовый стенд, собранный компанией OLDI (www.oldi.ru) и по такому случаю обновленный инсталляцией материнской платы Albatron K8SLI на чипсете nForce4 SLI. Процессор также был освежен до Athlon 64 4000+ (2,4 ГГц, 1024 Кбайт кэш). А вот прочие компоненты остались прежними: память DDR400 Corsair CMXP512-3200XL в виде двухканального комплекта из двух модулей — 1 Гбайт; жесткий диск Western Digital WD2000 SATA объемом 200 Гбайт; звуковая карта Creative Audigy 2 ZS; блок питания Chieftec 400 Вт; операционная система Windows XP SP2; видеодрайвер Detonator 77.62.

Список игр пополнился рекомендованной nvidia для тестирования карт нового поколения весьма

	GeForce 7800 GTX	GeForce 6800 Ultra	ATI Radeon X850XT PE
Техпроцесс, мкм	0,11	0,13	0,13
Количество транзисторов, млн.	302	222	160
Частота ядра, МГц	430	400	520
Частота памяти GDDR3, МГц	1200	1100	1180
Пропускная способность памяти, Гбайт/с	34	32,8	33,4
Максимальная скорость закраски (fill rate), Гпикс/с	10,32	6,4	8,32
Объем памяти, Мбайт	256-512	256-512	256-512
Количество пиксельных конвейеров	24	16	16
Количество вершинных конвейеров	8	6	6
Версия DirectX	9.0c	9.0c	9.0c
Фирменные технологии	Shader model 3.0	Shader model 3.0	3Dc
Потребляемая мощность, Вт	100	120	78
Рекомендуемая цена (версия с 256 Мбайт), $	599	550	500

ресурсозависимой Battlefield 2. Спору нет, она надежно загрузила новинку в режиме максимального качества и разрешении 1600x1200, но вынуждены заметить, что сама игра страдает от умеренной «оптимизации» настроек и разрешения гораздо меньше, чем в свое время страдал тот же Far Cry. Иными словами, хорошее качество, быстрый отклик и плавную картинку можно получить, владея картой уровня GeForce 6600GT. Если же не привязываться к нынешнему дню, а посмотреть на ближайшую перспективу, очень даже убедительным графическим пугалом выступает игра F.E.A.R. (Monolith/Sierra, выпуск ориентировочно осенью), которая, судя по выложенным бета-результатам, даже в 1024x768 на картах уровня прошлогодних топ-моделей позволяет играть только при заблокированных анизотропной фильтрации и FSAA. Для использования этих опций нужно либо сдваивание старых карт в SLI и Crossfire, либо, да, сольная карта нового поколения. К примеру, GeForce 7800 GTX набирает на минимальном разрешении, но под анизотропной нагрузкой с FSAA, больше 50 fps. Наверняка охочим до ресурсов будет и движок Unreal 3...

Результаты в таблице, а мы приветствуем по форме единственного представителя нового поколения, добравшегося до наших слегка затопленных по случаю лета широт и долгот. Нам не оставалось ничего другого, как уполномочить его продемонстрировать уровень новейшего поколения на фоне лучших карт недавнего прошлого. Сравнение с конкурентами, конечно же, воспоследует... чуть позже.

nvidia GeForce 7800GTX



Будем предельно щепетильны: «Наш выбор» плата получает исключительно как лучшая во всех отношениях в своем НЫНЕШНЕМ окружении. Добавив к цене карт предыдущего поколения весьма условные для столь «дорогой» группы $50-100, вы получаете максимальную на сегодня производительность. С другой стороны, нынешние владельцы дорогих карт, особенно на Radeon X850XT, тоже наверняка останутся довольны сравнением, поскольку того отрыва, что мы наблюдали год назад, не отмечается.

В первую очередь нас порадовал умеренный шум: максимальные обороты кулер развивает лишь на секунду в момент старта, а на средних оборотах в играх шумит ощутимо тише старой турбины от nvidia. А поскольку уровень шума «двухэтажного» Radeon X850XT тоже чувствителен, можно считать, что по этому показателю конкуренты почти равны.

Увы, по теплоотдаче nvidia-продукты пока отстают — дотрагиваться до работающей карты по-прежнему не хочется, а делать это в зоне преобразователей питания так и просто опасно. Чип греется до 80 градусов под нагрузкой. Тем не менее разгон возможен, причем наш экземпляр процессора разогнался до 500 МГц. Память же взяла паспортные 1250 МГц (здесь запас и не мог оказаться большим, достаточно вспомнить, что контроллер памяти у GeForce традиционно сильнее нагревает память, чем у Radeon, а в 6800 Ultra такая же память использовалась на частоте 1100 МГц, из которой, видимо, выжали уже все возможное). Будет ли выпущена AGP-версия? Не знаем. Технически такой возможности ничто не противоречит. Логично и то, что в продаже и для тестов первой появилась версия для PCI-Express, поскольку энтузиасты наверняка захотят использовать такие карты с самыми последними моделями материнских плат, где новый графический порт уже занял монопольное положение.



цена **$599**
графический процессор **GeForce 7800GTX (430 МГц)**
графический порт **PCI Express 16x**
видеопамять **1,6-нс GDDR3 (1200 МГц)**
количество конвейеров (пиксельных/вершинных) **24/8**
обьем памяти **256 Мбайт**
шина памяти **256 бит**
интерфейсы **DVI — 2, S-Video Out**

рейтинг 4,5

Спасибо!

Редакция самого железолюбивого игроненавистнического журнала искренне благодарит московское представительство некоей калифорнийской компании за передовую видеокарту, украсившую своим присутствием эту тест-колонку.

	GeForce 7800 GTX 1600x1200	GeForce 6800 Ultra 1600x1200	Radeon X850XT PE 1600x1200	GeForce 7800 GTX 1600x1200 4x FSAA + 16x Aniso	GeForce 6800 Ultra 1600x1200 4x FSAA + 16x Aniso	Radeon X850XT PE 1600x1200 4x FSAA + 16x Aniso
3DMark 05 — Fill Rate (Single-Texturing), MTexels/s	4889	3197	3092	–	–	–
3DMark 05 — Fill Rate (Multi-Texturing), MTexels/s	10034	6044	7158	–	–	–
Tomb Raider: Angel of Darkness, Paris5_4, fps	59	35	48	60	38	47
Halo: Combat Evolver, fps	75	70	64	74	58	62
Battlefield 2 Demo, fps	63	62	43	49	26	40
Far Cry, Pier,fps	88	85	88	70	54	65
DOOM III, demo001, fps	95	74	57	52	45	37
Half-Life 2, 3dc_canals, fps	120	85	101	85	56	67
Chronicles of Riddick, Benchemall, fps	74	55	39	51	41	27



ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ

Cool, Quiet и медные трубы

Лето, гм, традиционное время тестирования процессорных кулеров. Банально (причем во всех смыслах)? Но что поделаешь, если эффективность воздушного охлаждения напрямую зависит от температуры окружающего воздуха? На очереди ни разу не отметившиеся в наших массовых тестах прохладительные изделия для Athlon 64 и Sempron.

Smart Fan

В июньском номере наша героическая железная тетрадка почти вся была отдана под медосмотр материнских плат для процессорного гнезда под номером 939. И на фоне общего благоприятного впечатления поводом для упреков в адрес конструкторов служил один очень распространенный недочет: пренебрежение интеллектуальными режимами управления процессорным кулером. Не очень здорово, когда кулер продолжает работать на полных оборотах, в то время как процессор стараниями технологии Cool & Quiet охлажден едва ли не до комнатной температуры! Мы по-прежнему рекомендуем выбирать платы, в которых управление частотой вращения в зависимости от температуры процессора реализовано аппаратно (благо, в их число попадают как раз платы наиболее распространенных марок: сработанные «большой тройкой» — MSI, ASUS, Gigabyte — и примкнувшие к ним вентиляторные товары с заводов ABIT и AOpen). Но, если разобраться, в реальности многое зависит и от самого кулера.

Он, во-первых, может быть ненавязчивым даже на максимальных оборотах, отчего, если его окружают не самая тихая видеокарта и иные обитатели корпуса, стимулов к дополнительному «шумоподавлению» может не оказаться. Во-вторых, последовательным сторонникам тишины никто не мешает подобрать аппарат, обороты которого можно будет умерять до бесшумных величин вручную поворотом нехитрого потенциометра, встречающегося как в комплекте с кулерами, так и отдельно (и стоящего копейки. Даже в исполнении грандов вроде Zalman и Thermaltake). Наконец, кулер с теплоемким радиатором, тихим вентилятором, а возможно, и регулятором оборотов может быть полезен даже владельцу платы с полноценно реализованной технологией Smart Fan. В таком случае уж точно можно быть уверенным, что результатом останутся довольны даже самые радикальные обожатели тишины и прохлады.

Словом, что мы тут рассусоливаем! Тестировать надо. И тестировать кулеры, подходящие как для Athlon 64 под «двухканальный» Socket 939, так и для Athlon 64 и Sempron с одноканальным контроллером памяти и по этой причине довольствующиеся разъемом Socket 754 (так как по способу установки кулера оба разъема идентичны).



слева Воздух откачивается из корпуса вот таким 120-миллиметровым вентилятором, которому, по причине своего шикарного размера, вовсе необязательно развивать высокие обороты. Само собой, заодно надежно охлаждаются и внутренности БП.
справа Для того чтобы сопротивление воздушному потоку было минимальным, в задней стенке вместо традиционной решетки применены вот такие «соты».

Как мы тестировали

Для тестирования использовался компьютер на основе Athlon 64 3500+ (2,2 ГГц, 512 Кбайт, ядро 90 нм «Winchester»), материнской платы MSI K8N Neo4 Platinum, памяти 1 Гбайт DDR400 в двух модулях Corsair CMXP512-3200XL, видеокарты ATi Radeon X800XL 256 Мбайт, винчестера Western Digital WD2000 SATA объемом 200 Гбайт и блока питания Chieftec GPS-400AA-101A мощностью 400 Вт (читайте о нем в отдельной врезке «Признаки «правильного» блока», ибо тоже элемент охлаждения). Термопаста во всех случаях использовалась одинаковая: «АлСил-3». Тесты проводились на открытом стенде, температура окружающего воздуха составляла 23 градуса.

А вот и собственно тесты:

1) Максимальная нагрузка на процессор, чипсет и память, создававшаяся программой CPU Burn-in (http://users.bigpond.net.au/cpuburn) при максимальных же оборотах вентилятора на кулере. Испытание демонстрировало потенциальную способность охлаждать процессор, причем для большинства участников этот тест пришлось признать скорее синтетическим, поскольку гонять вентиляторы на предельных оборотах оказалось совершенно излишним, вне зависимости от степени загрузки процессора;

2) Максимальная нагрузка (CPU Burn-in) и «бесшумные» обороты вентилятора; последние субъективно и придирчиво выбирались так, чтобы шум не прослушивался даже в непосредственной близости от кулера и уж тем более не выделялся на фоне единственного остававшегося в момент прослушивания активным вентилятора в нашем негромком блоке питания. Кстати, в большинстве случаев именно такие обороты и выставлялись автоматически системой Smart Fan нашей матплаты;

3) Игровая нагрузка (прогон демо 3DMark 05) и все те же бесшумные обороты вентилятора. Особо отметим, что при переносе на «натуру» все результаты, снятые в режимах с замедленным вращением кулера, актуальны лишь при известном условии: в системном блоке должна поддерживаться «рабочая» температура, не превышающая 30-35 градусов. В противном случае кулеру на процессоре неизбежно придется разгоняться, и тем сильнее, чем скромнее оказался его результат, явленный в наших тестах;

4) Тест в режиме «спокойной» работы: печатание текста, Web-навигация и тому подобные офисно-домашние приложения (когда мощности процессора для комфортного «верчения» всех задач хватает даже на минимальной ступени Cool & Quiet. Для нашего экземпляра это частота 1000 МГц и напряжение 1,06 В, что соответствует типичным значениям

для большинства продаваемых сейчас процессоров Athlon 64, вне зависимости от модели) с — внимание! — полностью остановленным вентилятором! Показательно, что все испытуемые прошли этот тест с, гм, честью. Более того, даже после установки компонентов в тесный корпус с температурой воздуха 35 градусов температура процессора ни разу не поднялась выше 60 градусов, а вентиляторы остались при своих 0 об/мин.

Поскольку в рекламе некоторых кулеров прямо обещалось попутное охлаждение системных компонентов, да и у остальных успехи на этом поприще оказались любопытными, в тестах под нагрузкой регистрировалась не только температура процессора, но и чипсета, — встроенным датчиком и фирменной микросхемой Core Cell материнской платы, а также памяти — с помощью «родного» датчика Corsair Xpert, который устанавливается непосредственно на модуль. В тесте с пассивным охлаждением температура чипсета и памяти не зависели от типа кулера на процессоре, поэтому просто приводим значения, зафиксированные тестами: 37 и 36 градусов, соответственно. Также не имело смысла тестировать охлаждение процессора в «спокойном режиме» с принудительно выставленными высокими оборотами вентиляторов, так как температура лишь на 2-5 градусов превышала системную в корпусе, вне зависимости от используемого кулера.

И два комментария, касающихся оценок: балл за удобство крепления в итоговом рейтинге имел минимальный вес, на максимальный же претендовали эффективность охлаждения и уровень шума. В «рейтинге бесшумности» учитывался уровень шума на оборотах вентилятора, соответствующих наилучшему соотношению уровня шума и эффективности охлаждения (для кулеров с регуляторами частоты вращения), и способность кулера сохранять низкий уровень шума после помещения в теплонапряженную до 35 градусов обстановку тесного системного блока.

ADDA EX-32



На примере этой модели можно легко объяснить, что представляет собой конструкция «классического» кулера. Не забыв, впрочем, прибавить, что простое следование канонам не способно автоматически привести к успеху или неудаче. Но обо всем по порядку.

Имеем алюминиевый радиатор стандартного профиля с медным кругляшом, заделанным в основание для более эффективной теплопередачи между маленьким по площади чипом и массивной подошвой. Как и у большинства конкурентов, использован 80-миллиметровый вентилятор, правда, работающий на относительно высоких 3000 об/мин и чувствительно шумящий, хотя официально заявленные 35 дБ он, безусловно, не превысил.

Кулер продемонстрировал достойный результат в тесте с максимальными оборотами и нагрузкой, а по эффективности побочного обдува компонентов материнской платы даже вышел на уровень лидеров.

Но все это на максимальных оборотах. А мы договорились испытывать кулеры по полной «кул-н-квайет»-методике. И здесь EX-32 проштрафился, ибо не смог поддерживать бесшумные обороты в «нагрузочных» тестах. Температура доползла до 63 градусов, а поскольку в качестве температурного предела в BIOS мы установили 60 градусов (что и рекомендуем делать, ибо в этом случае остается солидный запас до критических для стабильности работы и долговечности кристалла 75-80 градусов), автоматика была вынуждена разогнать вентилятор с 1000 до 2000 об/мин. Процессор быстро остыл до 54 градусов, но данный подтест пришлось признать не пройденным. А испытание в режиме «покоя» при остановленном вентиляторе подсказало причину такого поведения: несмотря на медную вставку, тепловая эффективность радиатора оставляет желать лучшего.

EX-32 может похвалиться удобной конструкцией крепежа: достаточно всего лишь «провернуть» металлическую ручку.

Резюме: кулер полностью соответствует спецификации (в которой максимальным рейтингом, кстати, названы скромные 3400+; у всех прочих участников дерби значилось 3800+) и в иных условиях был бы премирован (способность охлаждать процессор при остановленном или замедленном вентиляторе в обязанности кулера не входит). Однако ниже вы обнаружите более привлекательные экземпляры, которым данные опции оказались по плечу.


ЦЕНА **$12**
ТИП ПРОЦЕССОРНОГО РАЗЪЕМА **Socket 754/939**
ЧАСТОТА ВРАЩЕНИЯ **3000 об/мин**
ШУМ **35 дБА**

бесшумность	3,9
удобство крепления	4,6

рейтинг 3,9

GlacialTech Igloo 7200



Компания GlacialTech в свое время изрядно удивляла нас способностью делать внешне неприметные кулеры, легко обгонявшие по эффективности своих расфуфыренных много более дорогих соплеменников.

Перед нами парочка, по всем внешним признакам должная пополнить старую коллекцию, но... Увы, сегодня похвальной грамоты не будет. Начнем с того, что радиатор при установке на процессор приклеился на клейкую термопасту (нанесенную изготовителем, как и прежде, на подошву) так, что при снятии кулера процессор выдрался из гнезда. К счастью, без каких-либо последствий для последнего. Мораль: прежде надобно снимать «предустановленную» термопасту. И не только с этого кулера, а с любого; массовое производство требует, чтобы термопаста была в меру густой (для удобства обращения), а это означает не только потенциальный риск выдернуть процессор при демонтаже, но и заведомо худшую теплопроводность. На пасту, прилагаемую в комплекте с кулерами отдельно (в тюбике или шприце), такая закономерность не распространяется, но мы все равно советуем предварительно проверить ее вязкость. А лучше сразу заменить на проверенную «АлСил-3» (мы пользуемся ею постоянно, и ни одного случая выдергивания процессора).

Но если бы «испортилась» только паста, мы, конечно, все простили бы. Однако претензии есть и к собственно кулеру, причем не к радиатору, как в предыдущем случае (он для своей цены хорош — целиком алюминиевый, но с отшлифованным до зеркального блеска основанием и прогрессивным оребрением), а к вентилятору. Былые эксперименты с вентилятором, смещенным относительно центра радиатора для устранения мертвой зоны, ушли в прошлое. Имеем стандартный пропеллер невыдающегося размера, да еще и довольно тихоходный. Отсюда и максимальная в обзоре температура в тесте с предельной нагрузкой и оборотами. И, как следствие, невозможность пройти этот тест на бесшумных оборотах. Справедливости ради отметим, что и на своих максимальных оборотах кулер очень тихий и огорчает скорее отсутствие запаса на случай жаркого времени года и марафонской нагрузки.

Таким образом, Igloo 7200 можно даже порекомендовать, но лишь для младших моделей Athlon 64 или Sempron. И особенно в тех случаях, когда материнская плата незнакома с технологиями а-ля Smart Fan и предполагается, что кулер все время будет работать на пределе. Вот здесь Igloo 7200 послужит хорошей альтернативой боксовому кулеру, так как на максимальных оборотах шумит заметно тише (во всяком случае не громче вентиляторов, обитающих в бюджетных блоках питания). Однако от продукции GlacialTech мы ждали немного иного результата.

рейтинг 3,8

цена **$10**
тип процессорного разъема **Socket 754/939**
частота вращения **2400 об/мин**
шум **26 дБА**

бесшумность	4,0
удобство крепления	4,5

GlacialTech Igloo 7200 Light

Кулер еще точнее соответствует сформулированному нами предназначению 7200-й Igloo-серии: он надежно охладит любой Sempron и, даже работая постоянно на максимальных оборотах, будет практически неслышен. Собственно, никаких претензий и не было бы, если бы не допуск на коробке: «вплоть до Athlon 64 3800+». Спору нет, если такой процессор будет работать с полной нагрузкой лишь иногда, охлаждающей способности 7200 Light хватит с запасом. Cool & Quiet, однако. Но игры, как известно, отличаются от любой другой деятельности именно тем, что легко и непринужденно поддерживают 80-100-процентную загрузку ЦП в течение всего сеанса.

рейтинг 3,6

цена **$10**
тип процессорного разъема **Socket 754/939**
частота вращения **1900 об/мин**
шум **20 дБА**

бесшумность	4,2
удобство крепления	4,5

TITAN TTC-K8ATB/825/SC



Еще один, казалось бы, совершенно традиционный кулер: алюминиевый радиатор с медной пластиной в основании и 80-миллиметровым вентилятором на одном шарикоподшипнике. С первого взгляда никаких симпатий, к тому же на максимуме шум изрядно давит на уши. Но положение радикально меняют два момента: отменная теплоемкость, в результате чего отличное охлаждение достигается уже на бесшумных оборотах, и отмеченный в маркировке символами SC ручной регулятор частоты вращения (в виде PCI-заглушки).

В результате, тишину и эффективное охлаждение с таким кулером удается обеспечить как во время спокойной работы, так и в нагруженном состоянии, и даже в случае, если ваша плата не знакома с технологиями интеллектуального управления кулерами. Что еще нужно, чтобы считать кулер идеальным? Да ничего.

И лишь крепление на болтиках непосредственно к пластине, устанавливаемой с обратной стороны платы, чуть портит впечатление, требуя от пользователя больше усилий и сноровки (если кулер ставится в уже собранный компьютер, придется снять материнскую плату). Тем не менее полноценная «Лучшая покупка»!

рейтинг 4,5

цена **$13**
тип процессорного разъема **Socket 754/939**
частота вращения **1800-3800 об/мин**
шум **28-38 дБА**

бесшумность	4,5
удобство крепления	3,9

TITAN TTC-K8CTB/SC



Пожалуй, самый... эээ... нарядный кулер в классе недорогих (в пределах $20) и стандартных по габаритам и весу. Шум на максимальных оборотах оказался вовсе не таким уж оглушительным, как можно было подумать, глядя на заявленную частоту вращения. Напротив, он приятно удивил! Да и эффективность работы 70-миллиметрового (самого маленького; такой же мы встретили лишь у боксового кулера, остальные были по меньшей мере 80 мм) вентилятора на единственном подшипнике качения заслуживает похвалы.

А вот от полностью медного радиатора с отполированной нижней поверхностью, добавляющего кулеру веса как в переносном, так и прямом смысле, мы ожидали

большего. Особенно в «бесшумном» режиме, ведь материал с увеличенной теплопроводностью в первую очередь и нужен для того, чтобы отбирать тепло за счет физических свойств самого радиатора. Грубо говоря, медный радиатор может оставаться нагретым до больших температур (обдуваться вентилятором с меньшей частотой вращения) по сравнению с алюминиевым, при этом процессор будет охлажден в обоих случаях одинаково. К сожалению, здесь налицо проигрыш менее импозантному алюминиевому радиатору той же марки «Титан».

ЦЕНА **$16**
ТИП ПРОЦЕССОРНОГО РАЗЪЕМА **Socket 754/939**
ЧАСТОТА ВРАЩЕНИЯ **1800-4200 об/мин**
ШУМ **20-36 дБА**

бесшумность	4,4
удобство крепления	4,7

рейтинг 4,3

«Коробочный» кулер AMD

В качестве цены коробочного кулера мы приняли разницу между OEM и коробочной поставкой процессора. Что, вообще говоря, не совсем корректно по двум причинам: во-первых, разница зависит от модели (для высокорейтинговых процессоров она обычно существеннее, чем для дешевых); во-вторых, кулер в комплекте — не единственный отличительный признак коробочных процессоров. Они, как считается, лучше защищены от подделок (перемаркировки), поскольку упаковка имеет голографическую наклейку и ввозятся преимущественно по «белым» каналам. А также обеспечиваются трехлетней фирменной гарантией. То есть по истечении гарантийного срока от розничного продавца (обычно не более года) вы можете связаться с официальным дистрибьютором AMD, поставившим ваш процессор в Россию, либо (что может оказаться даже проще) самостоятельно отправить процессор почтой в европейский сервис-центр для ремонта или замены.

Впрочем, выход из строя современного процессора, проработавшего исправно больше года, событие экстраординарное. А вот приобрести сертифицированный кулер и, таким образом, вовсе избежать проблемы выбора — аргумент куда более осязаемый. Кто еще должен знать, как правильно охладить процессор, если не компания, этот самый процессор создавшая?

Мы не можем гарантировать, что все кулеры, идущие в комплекте с процессорами Athlon 64 и Sempron, будут вести себя совершенно так же, как доставшийся нам экземпляр. Боксовые кулеры производятся по меньшей мере тремя независимыми компаниями и, хоть и имеют одинаковые официальные характеристики, в нюансах могут отличаться. Но наш, судя по маркировке на обратной стороне вентилятора вышедший с необъятных конвейеров Delta Electronics, можно смело похвалить как пример максимально грамотного использования бюджета, отведенного на нужды охлаждения. Естественно, с оговоркой, что процессор будет работать на штатных частотах, а не в разгоне, а пользователь не является фанатичным поклонником тишины. То есть для среднестатистического потребителя и стандартных условий эксплуатации, что и требуется от боксового кулера.

А конструкцию крепления даже хочется привести в пример и отметить поощрительным призом, ибо предельно удобна в обращении и дружелюбна по отношению к пользователям с деструктивными наклонностями. Повредить процессор или плату, устанавливая такой кулер, невозможно (что опять же очень важно для самосборщиков — целевой аудитории коробочных процессоров). И хотя прилагаемые усилия при установке кулера невелики, после снятия обнаружилось, что на процессоре остался лишь тончайший слой термопасты, а все излишки благополучно выдавились.



ЦЕНА **Около $10**
ТИП ПРОЦЕССОРНОГО РАЗЪЕМА **Socket 754/939**
ЧАСТОТА ВРАЩЕНИЯ **2000-4500 об/мин**
ШУМ **19,2-42,0 дБА**

бесшумность	4,2
удобство крепления	4,8

рейтинг 4,3

TITAN TTC-NK15TB/SC/RB Vanessa S-Type



Переходим к ценовой категории «за 20». Обитающие здесь экземпляры ощутимо разнятся конструктивно и по эффективности работы, объединяют же всех изрядные габариты («Прежде чем покупать, примерьте!» — заботливо рекомендуют инструкции к особенно крупным изделиям) и более или менее претенциозный дизайн. А также навязчивое желание разработчиков сделать модель непременно универсальной, подходящей для всех процессорных гнезд оптом. Что, с одной стороны, можно было бы приветствовать (смена платформы не потребует расходов на новый кулер), с другой же — у новой платформы, скорее всего, и разъем к тому времени окажется некоего пятого вида, пока еще не учтенного. Да и удобство крепежа, собираемого «по месту» из кучки прилагаемых запчастей, никак нельзя назвать высоким. Все универсальные кулеры крепятся на болтах непосредственно к защитной пластине, устанавливаемой с обратной стороны материнской платы, при этом степень затяжки нередко оставлена на усмотрение пользователя. Опасное легкомыслие! Будьте умеренны в приложении усилий — если термопаста «правильная», никакого сверхъестественного давления не потребуется. Наконец, позволим себе озвучить еще одну рекомендацию, также почерпнутую из руководства к одному из кулеров: для крупногабаритных моделей, весящих больше 500 г, мудрым решением будет снять такой кулер на время транспортировки системного блока. Материнская плата сохраннее будет.



В главном же — в части охлаждающих способностей — дорогие кулеры ожидаемо превосходят бюджетных собратьев. Ну а титановская Vanessa S-Type и вовсе продемонстрировала один из лучших результатов (с учетом цены — просто лучший). Что дает на практике способность охладить процессор до радикально низких температур? В первую очередь гарантированную возможность придерживаться бесшумных оборотов даже при длительной предельной нагрузке (на случай игнорирования матплатой режимов интеллектуального кулеровращения в комплекте есть ручной регулятор). Само собой, запас на случай разгона, теплой погоды, а также того и другого одновременно, у этого кулера изрядно велик. Наконец, если учесть, что и на максимальных оборотах кулер с радиатором в формате крыльев бабочки шумел очень и очень деликатно... Не остается ничего другого, кроме как наградить Vanessa S-Type «Нашим выбором».

рейтинг 4,6

ЦЕНА **$40**
ТИП ПРОЦЕССОРНОГО РАЗЪЕМА **Socket 754/939, 478, 775, 462 (A)**
ЧАСТОТА ВРАЩЕНИЯ **1200-2400 об/мин**
ШУМ **20-29 дБА**

бесшумность	4,6
удобство крепления	3,5

TITAN TTC-NZ02TB/SC Siberia

Самый приземистый среди дорогих кулеров в рамках нашего дерби. Вопрос универсального крепежа решен, как нам кажется, оптимально: в продаже эта модель встречается с тремя разными типами крепления. Кроме побывавшей в нашем тесте последней модели в семействе, продаются версии под Socket 462 (он же Socket A) и Socket 478. Комплект поставки состоит из неизменной для Titan пасты Nano Blue и регулятора оборотов в 3,5-дюймовый отсек.

Безусловная изюминка агрегата — огромный 120-миллиметровый вентилятор на одном подшипнике качения, закрепленный на радиаторе асимметрично, так что две грани совпадают с контуром радиатора, а две — нависают над платой в виде «крыши». Таким образом нам предлагают заодно охладить модули памяти или преобразователи питания. А поскольку ориентировать вентилятор относительно радиатора можно в любом из четырех положений, найти подходящее, чтобы нависающая часть не уперлась в компоненты платы, удастся наверняка. Что ж, остроумная конструкция, не посрамили название (продублированное на коробке по-русски).

Тем не менее на призовое место кулер не претендует. Вернее, он достойно, на уровне конкурентов, отрабатывает при максимальных оборотах исполинского пропеллера. А вот при попытках снижения частоты эффективность резко падает. Что не может удивить — площадь радиатора невелика. Как, впрочем, и цена, поэтому назвать кулер неудачным мы ни в коем случае не хотим.

Правильная рыночная позиция, очевидно, должна звучать так: кулер для тех, кто хочет задешево охладить умеренно разогнанную конфигурацию (процессор, чипсет и память). Здесь титановская «Сибирь» — просто средство, доктором прописанное.

рейтинг 4,3

ЦЕНА **$20**
ТИП ПРОЦЕССОРНОГО РАЗЪЕМА **Socket 754/939**
ЧАСТОТА ВРАЩЕНИЯ **1400-2900 об/мин**
ШУМ **27-45 дБА**

бесшумность	4,2
удобство крепления	3,8



Thermaltake CL-P0086 Beetle

Что творится с Thermaltake, не подскажете? Некогда выпускавшая отменные кулеры (если вообще не лучшие) компания постепенно сменила имидж своих изделий на нечто вроде «продукция для тех, кому нужно максимальное охлаждение, хотя бы и ценой запредельного шума». Приветствовать такую позицию или нет — наше право, но она, позиция, по крайней мере имелась. А что в последнее время? Год назад мы тестировали кулер Silent Tower, который хоть и был вполне законченной «башней», но первому слову в названии не соответствовал никак. На этот раз перед нами снова полное противоречий произведение дизайнерского искусства!

Итак, Beetle для красоты обвешан пластиковыми щитками, приближающими его внешность к некоей «жукообразности», однако... потоку воздуха в такой конструкции приходится преодолевать весьма длинный коридор, что не способствует тихой работе. И впрямь: для достижения полной бесшумности этому кулеру потребовалось снизить обороты на самую большую величину относительно достижимого максимума. К слову, о максимуме. Шумовое сопровождение на нем оказалось не просто самым высоким в нашем тесте, но — совершенно несовместимым с биологическими формами жизни. Ей-богу, некоторые пылесосы шумят тише. К счастью, никаких объективных причин сохранять обороты выше 2500 об/мин мы не обнаружили, даже на случай разгона. Охлаждающая способность с дальнейшим ростом скорости вращения почти не меняется. Здесь явно проявляется общий недостаток подобных конструкций на тепловых трубках, состоящий в большом количестве сочленений, пусть даже подогнанных с использованием шлифовки и термопасты, но отрицательно сказывающийся на общей теплопроводности кулера.

Последний недостаток (по счету) — очень неудобное крепление, много разборных элементов, которые фиксируются в одно целое лишь после полной ус-

тановки, а пока вы прилаживаете кулер, он норовят рассыпаться в руках на составные части. Пружинящая пластинка притягивается к основанию двумя шурупами, и, закрепив один из них, второй приходится вворачивать, преодолевая сопротивление пружины. Учитывая, что подобраться к крепежу мешает сам корпус, ничего не стоит проткнуть сорвавшейся отверткой плату.

Тем не менее термалтейковский «Жук», конечно, подавляет массой (в переносном смысле, ибо, несмотря на внешность, относительно легок) и с поставленными задачами справляется на уровне конкурентов. В том числе с расширенными тестами на малошумное охлаждение. Традиционно богатый комплект поставки включает два (!) регулятора оборотов — на переднюю панель в 3,5-дюймовый отсек и в форме PCI-заглушки на заднюю панель. Таким образом, если цена вас не смущает, а дизайн, напротив, страшно импонирует, берите «Жука», нам не жалко.

ЦЕНА **$53**
ТИП ПРОЦЕССОРНОГО РАЗЪЕМА **Socket 754/939, 478, 775, 462 (A)**
ЧАСТОТА ВРАЩЕНИЯ **1600-4300 об/мин**
ШУМ **20-45 дБА**

бесшумность	4,0
удобство крепления	2,2

рейтинг 3,9

Zalman 7000-ALCU



А вот и лучший кулер по соотношению «цена-эффективность» среди представителей дорогой группы. Медно-алюминиевый радиатор, набранный из пластин в форме чаши, с отшлифованным основанием не лишен привлекательности, при этом отлично отводит тепло от процессора и позволяет вентилятору беспрепятственно обдувать окружающие компоненты материнской платы. Уместившийся внутри 90-миллиметровый вентилятор на одном шарикоподшипнике даже на максимальных оборотах шумит весьма неназойливо, без намеков на свист воздушного потока и прочие раздражающие призвуки.

Кулер не производит впечатления громоздкого, хотя по площади радиатор вовсе не маленький, что подтверждается достойным результатом в тесте с остановленным вентилятором. В комплекте к обоим кулерам Zalman прилагается регулятор оборотов Fan Mate 2, претензия к которому мелкая, но досадная: после его подключения материнская плата перестала правильно определять частоту вращения. Причем на работоспособности технологии Smart Fan это никак не отразилось, плата снижала обороты кулера, как прежде (и мы лишь получили возможность «усугубить» этот эффект вручную), но в BIOS сообщала нечто невразумительное.



ЦЕНА **$33**
ТИП ПРОЦЕССОРНОГО РАЗЪЕМА **Socket 754/939, 478**
ЧАСТОТА ВРАЩЕНИЯ **1350-2600 об/мин**
ШУМ **18-28 дБА**

бесшумность	4,6
удобство крепления	3,9

рейтинг 4,7

Zalman 7700-CU



Богемная (или — готическая?) вещь! Можно быть уверенным, что такой гигант охладит с минимальным шумом даже разогнанный процессор и заодно комнату. Это и есть главное преимущество данного изделия перед менее теплоемкими моделями. Лишь бы только сам он поместился в системном блоке...

Несмотря на то что радиатор довольно высоко поднят над поверхностью платы и конденсаторам вместе с чипсетными кулерами и прочей мелочью коллизии вроде бы не угрожают, сам кулер настолько велик в диаметре (шутка ли, внутри «чаши» — 120-миллиметровый вентилятор!), что может помешать установке модулей памяти и видеокарты, если ваша плата сконструирована по компактным лекалам. Буквальное требование таково: «чтобы в радиусе 68 мм от центра процессорного разъема не было элементов выше 39 мм». Обратите на это внимание.

Кроме предсказуемо высокой цены, в пассив придется записать хлипковатое для такой солидной штуковины крепление (этот кулер точно лучше перевозить вне корпуса). Есть в линейке Zalman и значительно более легкий алюминиево-медный вариант такого же размера под названием 7700-AlCu, уступающий нашему красавцу лишь пару-тройку градусов в тестах под нагрузкой. Шум вентилятора на максимальных оборотах отчетливый и не совсем однородный, несмотря на два шарикоподшипника; также прослушивается незначительная механическая вибрация, но условия, в которых такому кулеру придется разгоняться до максимума, нам неведомы.

Впрочем, тем, кто всерьез озабочен полностью пассивным охлаждением, быть может, стоит направить мысли и ресурсы в несколько другом направлении, а именно выбрать корпус типа fanless и соответствующие этой концепции теплообменники или радиаторы на все греющиеся компоненты. Конечно, в общем случае стоить это будет в несколько раз дороже (один из вариантов — водяное охлаждение — мы уже «щупали» и наверняка вернемся к этой теме в двухъядерно-процессорном будущем). Но если подойти комплексно, задача может оказаться не такой уж сложной. Хинт таков: если даже под нагрузкой наш не самый младший в семействе Athlon 64 позволял большинству кулеров, изначально рассчитанных на активное охлаждение, максимально приближаться к пассивному состоянию, так ли уж трудно перейти к большому пластинчатому радиатору — на процес-



соре в комплекте с общей малошумной вытяжкой в корпусе? Конечно, при условии, что и остальные компоненты будут столь же экономичны. Так, из мощных видеокарт самым скромным тепловыделением могут похвастаться платы на Radeon X800/X800XL. Есть подозрение, что, если целенаправленно подбирать компоненты, учитывая их собственное тепловыделение, стоимость бесшумной системы охлаждения всего компьютера может сократиться если не до $50, то до величины вполне умеренной! Притом что в тестах и жизни такой компьютер вовсе не отстанет от аналогов, неэкономно изводящих энергоресурсы нашей планеты. Определенно, еще одна тема, но совсем другого материала.

рейтинг 4,5

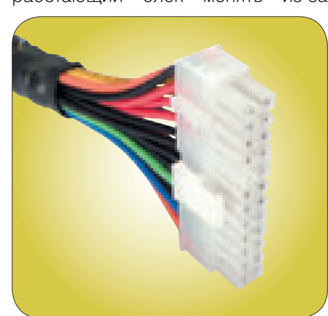
цена **$55**
тип процессорного разъема **Socket 754/939, 478, 775**
частота вращения **1000-2000 об/мин**
шум **20-32 дБА**

бесшумность 4,5
удобство крепления 3,8

Признаки «правильного» блока

Эффективность воздушного охлаждения напрямую зависит от температуры «рабочего тела» (сиречь воздуха), омывающего радиаторы. Любой владелец автомобиля зарубежной фирмы ЗАЗ авторитетно утвердит вас в непреложности этого закона. В отношении сегодняшней темы это означает, что никакой, даже самый роскошный, кулер не справится с охлаждением (тем паче малошумным), если в корпусе будет под 45 градусов. Нормальная температура, к которой мы настоятельно рекомендуем стремиться, — 30-35 градусов. Причем, если вы не культивируете в своем корпусе многодисковый RAID, огороженный видеокарточным SLI-забором, а придерживаетесь относительно экономичных решений, в качестве замечательной вытяжки, способной поддерживать в корпусе именно такие «градусы по Цельсию», может послужить... толковый блок питания!

Конечно, имеющийся прилично работающий блок менять из-за вентилятора неразумно (проще добавить тихоходные вентиляторы в сам корпус). Но если собирается новый компьютер или апгрейд предусматривает смену корпуса, обратите внимание на блок питания — вполне возможно, что никаких дополнительных пропеллеров не понадобится.





слева На всех, за небольшим исключением, продаваемых в настоящее время материнских платах разъем питания имеет 24 контакта. Именно такой колодкой снабжаются и современные блоки питания. А у самых модных из них штекер разбирается на две части. Для подключения такого БП к материнской плате старого образца достаточно «отстегнуть» две крайние пары контактов.
справа Вам надоели переходники для подпитки видеокарты и SATA-винчестеров? Тогда просто обратите внимание, чтобы у выбранного БП были соответствующие колодки. Должны быть! По крайней мере в том случае, если блок претендует на звание «современного» или попросту совместимого со стандартом ATX 2.0.

Впрочем, за последнее время и сами стандарты питания претерпели незначительные (и не строго обязательные для соблюдения, поскольку обратная совместимость пока сохраняется), но вполне определенные изменения, поэтому, думается, к месту и времени будет обрисовать портрет блока питания образца «Нашего выбора» середины 2005 года. Тем более что живой пример под названием Chieftec GPS-400AA-101A мощностью 400 Вт как раз оказался в нашей препараторной.

Марка в данном случае, конечно, первостепенной роли не играет, достаточно учитывать, что фирменный БП такой мощности не может стоить дешевле $40 (причем отдельно, не в составе корпуса). И, если вы хотите сэкономить, мудрым решением будет приобрести модель 300-350 Вт, но фирменную (которой на практике хватает для питания даже SLI-спарки на GeForce 6800GT в комплекте с каким-нибудь Athlon 64 4000+), нежели безымянное изделие с «напечатанной» в техталоне мощностью 450 КВт (китайских ватт, да).

	ADDA EX-32	GlacialTech Igloo 7200	GlacialTech Igloo 7200 Light	TITAN TTC-K8ATB/825/SC	TITAN TTC-K8CTB/SC	TITAN TTC-NZ02TB/SC Siberia	TITAN TTC-NK15TB/SC/RB Vanessa S-Type	Thermaltake CL-P0086 Beetle	«Коробочный» кулер AMD	Zalman 7000-ALCU	Zalman 7700-CU
Температура в CPU Burn-In при максимальных оборотах (указаны в скобках, об/мин) вентилятора, градусов	44 (3000) 36/36	48 (2650) 40/38	59 (2250) 43/40	39 (3900) 36/34	44 (3350) 38/37	39 (2500) 35/34	39 (2350) 36/35	39 (4300) 36/35	44 (3200) 38/38	38 (2650) 35/35	38 (1750) 33/33
Температура в CPU Burn-In при бесшумных оборотах (указаны в скобках, об/мин) вентилятора, градусов	— —	— —	— —	49 (1300) 43/40	52 (1750) 45/41	46 (1100) 41/39	42 (1200) 40/38	45 (975) 42/40	56 (1500) 45/42	43 (1300) 40/37	42 (900) 38/36
Температура на прогоне 3DMark-демо при бесшумных оборотах вентилятора, градусов	— —	— —	— —	48 42/39	53 44/41	49 40/30	42 39/38	45 41/39	54 44/41	43 39/37	42 38/37
Температура процессора в «спокойном» режиме (при активированном Cool & Quiet) с полностью остановленным вентилятором, градусов	52	50	50	46	50	49	42	46	51	46	43
Габариты, Д x Ш x В , мм	83 x 83 x 60	77 x 68 x 60	77 x 68 x 60	87 x 77 x 82	75 x 75 x 69	132 x 123 x 98	116 x 92 x 144	148 x 115 x 135	100 x 72 x 48	109 x 62	136 x 67
Вес, г	380	400	400	603	603	765	550	581	390	445	918

Спасибо!

Все разнообразие охлаждающих принадлежностей массой 8 кг «брутто» на этот раз было отгружено нам компанией USN Computers (www.usn.ru), которую мы искренне благодарим, попутно выражая персональное мерси Елене Сергеевне Исаевой, хорошему человеку.

Песни не пахнут?



МУЗЫКАЛЬНАЯ ИСТОРИЯ #8

Вы любите пиво? Да, обычное пиво, пена там, раки... Черт, шуток про пиво миллион, но ни одной приличной настолько, чтобы пролиться на эти благородные странички. Ну так вот, я пиво терпеть не могу, просто не выношу — ни вкуса его, ни запаха.

И если со вкусом бороться несложно, достаточно просто не пить (ловко придумал?), то от запаха не убежишь (вариант с противогазом отбросим сразу), хотя в этом пиво все-таки уступает такому Орудию Пыток и Массового Поражения, как маринованный чеснок. Но последний и встречается в нашей жизни не так уж часто, если только вы не работаете на продуктовом рынке — что вряд ли, иначе с чего бы этот журнал вдруг попал в ваши руки? Но я говорил о другом...

Ну да, несмотря на столь пренебрежительное отношение к пиву, в последние дни в моей голове вертится самая что ни на есть пивная песенка про, ну что поделать, никуда от него не деться, пиво. Раз чуть ли не в две минуты я ловлю себя на том, что зрение теряет привычную расфокусировку, а сам я напеваю о Чарли Мопсе, который изобрел пиво: «Он был, наверно, адмирал, султан или король» (He must have been an admiral, a sultain or a king), широко размахивая невидимой пивной кружкой. Кстати, я всегда знал, что Мопс — типичная среди султанов фамилия.

Включите компьютер, запустите Bard's Tale и в первой же забегаловке, куда главный герой отправляется аж во время вступительного ролика, послушайте трио местных алкашей. Кстати, тот факт, что Бард общается с внешним миром исключительно посредством клавиши «F», — не видится ли он вам исполненным Глубочайшего Смысла?.. Ну вот, алкаши начнут петь Ту Самую Песню про п. Отменную п. Хотя сперва она может вам и не приглянуться. Сказать по правде, поначалу она покажется вам очень даже паршивой, главный герой будет кривить губы, и мы вместе с ним, но вот потом...

Прием прост: сначала отличная песня подается в немного некондиционном виде. Аккомпанемент только очерчивает гармонию, еще не выдавая основную мелодию, а голоса... это же актерский вокал, ребятки песню не поют, они ее живут-играют, а вы ведь представляете, каков он, строй заправившихся обитателей пивнушки, будь она хоть трижды ирландская. Вот так творческая задача сперва маскирует мелодию до полной неузнаваемости, но вскоре песня распускается, подобно бутону: на заднем плане появляется мелодический инструмент (никто не знает, у друидской флейты есть какое-нибудь особое название?), а из-под трио алкашей дает жару нормальный хор голосистых ирландских мужиков, поэтому мелодия (отличная, между прочим, хоть и — потому что? — четко следующая проверенному стандарту) читается просто идеально, и теперь пивной актерский драйв увлекает с головой. Главный герой радостно подпевает, и вы тоже хлопаете себя по коленям, участвуя в общем веселье... единственным участником которого являетесь вы. Гм. Интересно, почему до сих пор никто не сравнивал игры с белой горячкой?

Впитайте песню несколько раз подряд, убедитесь, что выучили ее наизусть. Убедились? Теперь можно выйти из игры, саму ее стереть, компьютер продать, а на вырученные деньги... да хоть пива купить. Лучше, конечно, чего-нибудь поблагороднее, вроде текилы, но стопкой из-под нее не помашешь, аки пивной кружкой. Конечно, на такой случай можно одолжить ее у соседа, но чем тогда будет махать он?

Зачем стирать игру? — А почему остальные песни не поднимаются до таких высот, как эта? Вот зачем. И ведь не понять, в чем дело, все они в том же примерно ключе, но... Может, потому, что остальные номера иллюстрируют события, происходящие в игре, не затрагивая глобальных проблем, стоящих перед человечеством (а изобретение пива, несомненно, одна из таких), а может, из-за некоторых технических решений. Это как в случае с очередной поп-певицей с растительным именем, для примера пусть будет Персик, которой не под силу спеть припев не то что шесть раз подряд, но даже один раз, поэтому взятые из разных дублей строчки склеиваются в один припев, который затем безболезненно CTRL+C в любой хронометраж.

Увы, подобный прием применен и в Bard's Tale: тема игры «Bad Luck», появляющаяся аж шесть (я считал! но мог и ошибиться) раз с разными словами, — это одна и та же запись, где 60% спетого неизменно переходит из версии в версию, а сменные куплеты мало того что балансируют на грани корявости, так к тому же изрядно отличаются по тембру как друг от друга, так и от стационарных припевов. Впрочем, все это ерунда... С другой стороны, граница между ерундой и халтурой подчас так размыта, словно на нее вылили пинту пива. И пахнет примерно так же.

Не болейте,
Гексо... то есть... Диоген.

БЕЗ ДИСКА

game.exe



#08 2005

game.exe #08'2005 (121)

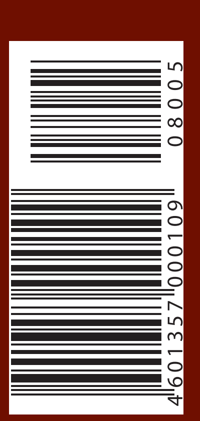
В насаждении микроменеджмента, как и козлотуризации, важно не перестараться (Н.Н. Третьяков)

CONFLICT GLOBAL TERROR

ЭКСПОНЕНТЫ

РОМАН. ЧАСТЬ 2

СТРАНИЦЫ 30-61



C&C Computer Publishing Ltd.

2 CD ТУТ

game.exe



game.exe #08 2005 (121)

В насаждении микроменеджмента, как и козлотуризации, важно не перестараться (Н.Н. Третьяков)

- «Блицкриг-2»
- «Ночной дозор»
- «Мор: Утопия»
- Juiced
- Area 51
- Battlefield 2
- Grand Theft Auto: San Andreas

GHOST WARS

ЭКСПОНЕНТЫ

РОМАН. ЧАСТЬ 2

СТРАНИЦЫ 30–61



C&C Computer Publishing Ltd.

DVD ТУТ

game.exe



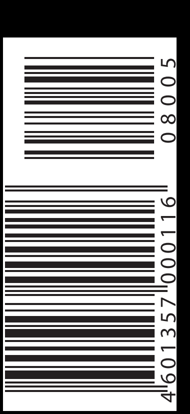
#08 2005

game.exe #08'2005 (121)

В насаждении микроменеджмента, как и козлотуризации, важно не перестараться (Н.Н. Третьяков)

TOMB RAIDER LEGEND

- «Блицкриг-2»
- «Ночной дозор»
- «Мор: Утопия»
- Juiced
- Area 51
- Battlefield 2
- Grand Theft Auto: San Andreas



C&C Computer Publishing Ltd.

ЭКСПОНЕНТЫ

РОМАН. ЧАСТЬ 2

СТРАНИЦЫ 30-61